

J. TURDEAUX.

SAFFRES

(COTE-D'OR)

Groupe
rochers des
de Mirande

C.A.F

- A. L'Etrave.
 - B. L'Enfant de Choeur.
 - C. Le Curé de Miraude.
 - D. La Tour Carrée - Au sommet, place pour une ou deux tentes.
 - E. La Tour Penchée.
 - F. Enormes blocs effondrés.
- Nota . Le voies dont le nom est souligné sont les seules voies faciles de descente.

Jacques TURBEAUX

SAFFRES

(COTE-D'OR)

Groupe des Rochers de Miraude

Edité avec l'appui de

LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE LA MONTAGNE

Avec la collaboration de :

André COUTIER, Yvon FRATER, Minou DUBARD,
Roger DUCRET, Maurice JEANNOT, Henri LEBLANC,
Toto PASSET, Michel ROBIN, Bernard SIMON,
Jean ROBICHON.



CLUB ALPIN FRANÇAIS

SECTION DE COTE-D'OR

- 1957 -



EN MANIERE D'AVANT PROPOS

Repérée depuis bien des lustres par Félix BATIER, notre vénéré Président d'honneur, ce n'est guère que depuis 1949 que la falaise de Saffres a été reconnue et systématiquement explorée. Rapidement ce massif est devenu très à la mode et sa vogue, prouvant ainsi son intérêt, n'a fait que croître. Certes, le travail de défrichage fut une entreprise fastidieuse et, qui sait la prolifération et la ténacité de la végétation et du lierre sur certaines parois dijonnaises, comprendra ce que représente ce nettoyage... Mais l'enjeu en valait la chandelle et, aujourd'hui, on peut considérer ce centre d'entraînement comme l'un des plus beaux et des plus intéressants du Dijonnais.

Pour la question si controversée des cotations, nous nous sommes employés, dans ce topo, à aligner nos estimations sur celles du Saussois. Il est donc possible, pour les habitués du Dijonnais, que certains passages leur paraissent "assez chers". Ceci nous a semblé nécessaire pour tenter d'éviter une certaine confusion qui résultait inévitablement de l'emploi d'une cotation propre à chaque massif en particulier.

Bien que le Groupe des Rochers de Miraude soit très fréquenté, certaines voies sont encore très fraîches et il est possible qu'à la longue, des différences d'estimation apparaissent. D'autre part, et bien que l'exploration de la falaise soit pratiquement terminée, il reste encore quelques beaux problèmes pour les amateurs d'articiel.

Autant de raisons pour solliciter nos camarades qui viendront grimper à Saffres, de bien vouloir nous faire part de leurs remarques et nous communiquer un petit topo technique de leurs éventuelles premières.

RENSEIGNEMENTS GENERAUX

Cartographie - Etat-major au 1/50.000° Dijon SO.
Pas de carte couleurs.

Accès par la route - Depuis Dijon, 41 km. par la route Nationale 5 jusqu'au carrefour de la petite route montant au village (carte Michelin 65). Ligne des cars Citroën Dijon-Avallon. Départ avenue Maréchal Foch à proximité de la gare SNCF.
- Depuis Paris, 270 km. par RN 5, 4 km. après Vitteaux, on prend à gauche la petite route de Saffres (carte Michelin 61 et 65).

Accès par le train - Gare SNCF de Verrey-sous-Salmaise à 14 km. des rochers. Depuis Paris on aura intérêt à passer par Dijon pour y prendre un des omnibus desservant cette gare. Le service des cars Citroën restant toutefois le moyen d'accès le plus pratique et le plus rapide depuis Dijon.
- Gare SNCF des Laumes-Alésia où l'on prend un car pour Vitteaux.

Ravitaillement - Partiel à Saffres : café, tabac, épicerie et produits des fermes environnantes. Complet à Vitteaux (excellente pâtisserie régionale).

Camping - Voir plan dépliant. Le Plus commode étant sur le terre-plein au pied du centre de la falaise. Dans la falaise elle-même, quelques grottes bivouacables, particulièrement la Grotte aux Filles et les deux petites niches à base du Curé de Miraude.

Point d'eau - Source pérenne aménagée au bord de la petite route montant du village aux rochers.

Site - L'un des plus beaux des centres du Dijonnais. Les énormes blocs effondrés, les tours, la configuration de la paroi, donnent à l'ensemble un cachet particulièrement attachant.

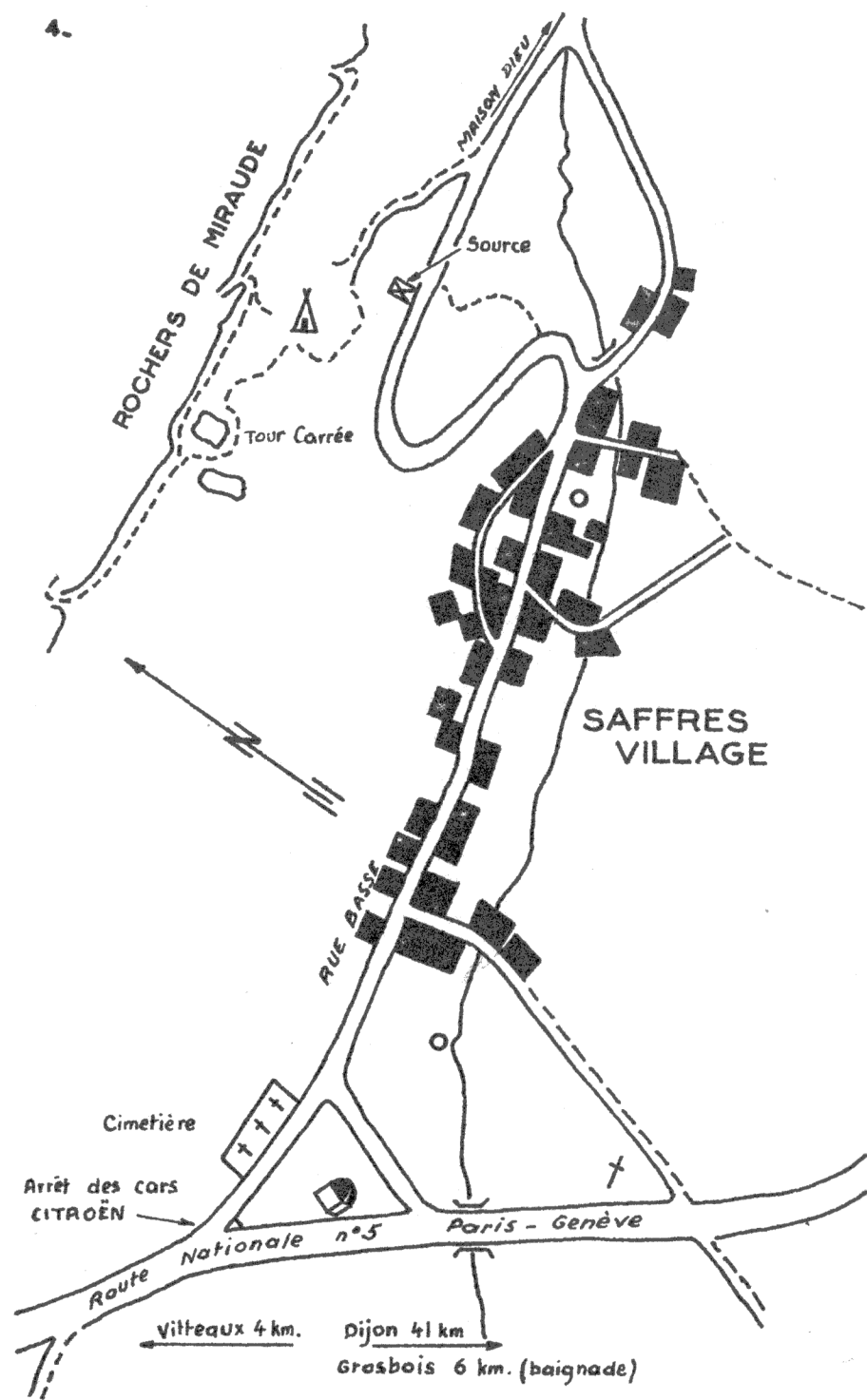


Formée de calcaires jurassiques durs, la roche constituant est généralement compacte et très solide. N'en déduisez par priori que tout est bon. Certaines sections de paroi sont délitées, particulièrement vers le Curé de Miraude, et demandent beaucoup de circonspection. Quelques voies ouvertes depuis peu ne sont pas encore entièrement débarrassées des cailloux branlants et des prises douteuses. Mais, en règle générale, on peut dire que le rocher de Saffres est l'un des meilleurs de Côte d'Or.

Les difficultés sont de tout ordre mais en général au-dessus de la moyenne. Prédominance de voies D et TD de grande ampleur. La plupart des passages sont plus athlétiques que délicats et s'apparentent souvent à des passages en granit. Le calcaire est très rugueux et rend l'adhérence excellente mais il faut se méfier du lichen jaunâtre qui recouvre le rocher en certains endroits et qui, une fois mouillé devient vite très savonneux.

La plupart des voies sont équipées et un nombre important de pitons est en place. Le nombre des pitons laissés à demeure dans chaque passage a été établi le plus justement possible pour permettre une assurance suffisante et efficace sans pour cela surcharger inutilement les voies de clous. Il se peut que dans certaines voies, entre la Pèpère et la Marguerite, vous rencontriez des pitons ne présentant aucune utilité pour chaque escalade en particulier. Ceux-ci jalonnent l'itinéraire de la Grande Traversée qui parcourt tout le tiers ouest de la falaise. Il va sans dire qu'il faut les laisser en place.

Et puisque nous parlons pitons, il est hélas une fois de plus nécessaire de rappeler -vu la lamentable manie de la "dépitonnite" qui continue de sévir- qu'il n'appartient à personne de s'adjuger le droit de nettoyage ou d'épuration. Ceux qui sont très forts n'ont qu'à passer sans mousquetonner les



pitons qu'ils jugent superflus et non pas, comme certains esprits forts avides de gloriole, enlever ces pitons et risquer ainsi de mettre en difficulté des grimpeurs moins forts. Il ne faut pas perdre de vue que l'école d'escalade doit rester accessible aux grimpeurs de toutes classes et non pas réservée aux seuls cracks.

Partant d'un concept différent mais d'un résultat identique, il y a le vol pur et simple, la récupération à peu de frais de quelques clous... Sans vouloir épiloguer sur cette pratique (et pourtant !), je rappellerai seulement que la plus grande partie des pitons laissés en place appartiennent à des camarades grimpeurs qui les ont laissés là par seul esprit d'altruisme.

...SUR LES VOIES LES PLUS BELLES ...

Les voies les plus marquantes sont : la VINCENDON et le RATEAU, toutes deux en TDsup. Puis on peut citer : l'ECLAIR (TDinf), le DIEDRE SITIGER (ED), la OUEST (TD), le METRE PLIANT (D), les AIGLES (TDinf).

Trois voies ont été classées ED : La CAPORAL, le DIEDRE SITIGER avec 6 pitons et sans étrier, la Voie ALLAIN sans étrier.

Et trois en TDsup. : la VINCENDON, le RATEAU avec 10 pitons et la QUILLE à pitonner.

Deux passages ont dû être classés en VIb : le rétablissement sur la vire médiane du SITIGER sans piton et le départ de la CAPORAL qui marquent le point extrême actuellement atteint en libre.

Un seul passage de VI : la sortie de la VINCENDON qui fut le premier passage de difficulté extrême en libre réussi dans la falaise.

Comme difficulté d'artif, le passage le plus dur est incontestablement la fissure centrale du RATEAU avec 4 pitons (A2-Vsup/VI).

D'une classe légèrement inférieure on peut citer la partie médiane de la BAMBINO (A2).

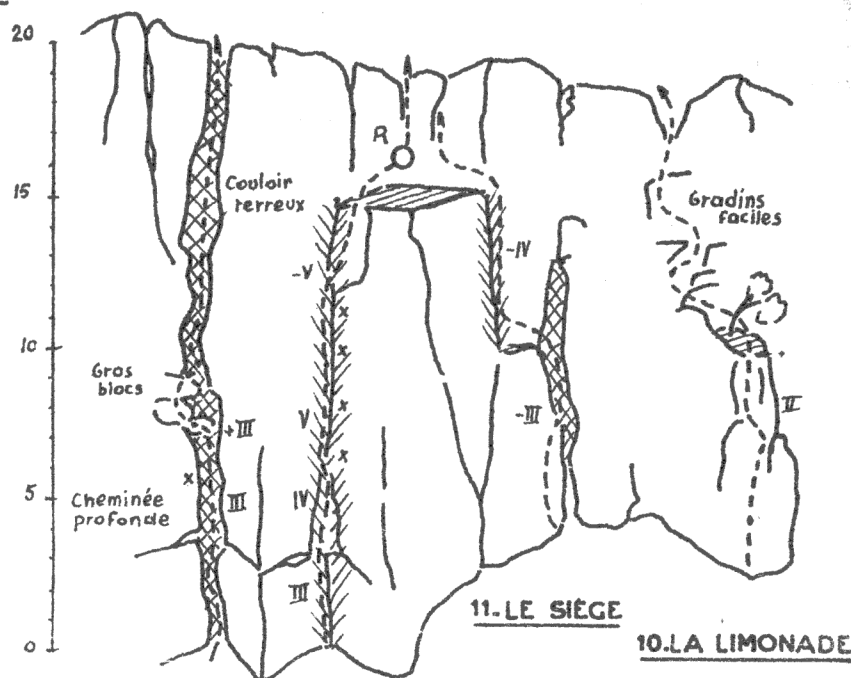
Citons encore la voie des PIONS en A1 et A2 soutenu qui, si elle ne présente pas de difficultés extraordinaires de pitonnage, n'en reste pas

moins, de par la pente négative de ses surplombs, la voie la plus impressionnante.

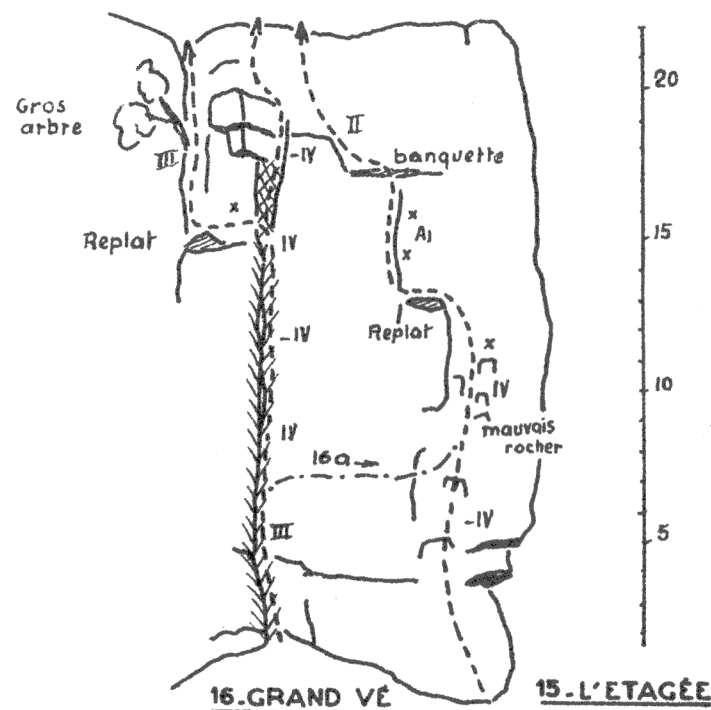
Parmi les voies d'artif à pitonner, la plus dure est la QUILLE qui, dans sa partie terminale en dalles compactes et surplombantes, présente des difficultés de pitonnage de premier ordre.

... ET SUR L'UTILISATION DE CE GUIDE.

- Le signe + qui précède le numéro d'ordre de certaines voies signale les plus intéressantes.
- Chaque voie est repérée au départ par son numéro d'ordre peint sur le rocher.
- (L) (M) ou (A), signifie que le caractère prédominant de la voie est en libre, mixte ou artif.
- AE ou SE veut dire avec ou sans étriers.
- Le nombre des pitons à emporter ou en place est signalé pour chaque escalade mais, pour la raison exposée plus haut, il ne peut y avoir de certitude quant au nombre de ces derniers. Il est donc indispensable de toujours se munir de quelques clous en "en cas" (pitons épais longs et courts et broches U. On emploie rarement des extra-plats).
- L'estimation d'ensemble et la cotation des passages s'entendent avec le nombre de pitons indiqué. Il est évident que la difficulté peut considérablement varier si l'on rajoute des clous ou, inversement, si on passe sans s'en servir.
- La longueur d'encordement n'est valable que si l'on effectue les relais indiqués. Il est toutefois possible d'effectuer la plupart des voies sans relais mais on se prive ainsi de manœuvres de corde parfois fort instructives qui peuvent prêter à de profondes réflexions didactiques... De même, le matériel à emporter : mousquetons, étriers anneaux de cordelette, etc... est prévu pour une cordée de deux se passant le matériel aux relais.
- Sur les croquis : x indique les pitons. O^R le relais, ——— l'itinéraire des voies, -.-.-. les variantes.



14. L'ENCOMBRÉE 13. DIÈDRE A LEBLANC



10. La Limonade. Voie facile de descente. Corde à noeuds habituellement en place au départ.

11. La Cheminée du Siège. (L) Courte escalade AD. S'élèver un peu dans la cheminée, tirer à gauche et rejoindre un petit dièdre assez délicat.

+13. Le Dièdre à Leblanc. (L) L'un des plus beaux passages du groupe TDinf. Les pitons d'assurance sont en place (4), s'encorder à 20 mètres.

Départ au fond d'un renforcement. On atteint assez facilement le dièdre proprement dit dans lequel on s'élève par sa paroi de gauche puis en opposition. Sortir à droite sur une terrasse -R.

En deux mètres faciles en regagne le plateau.

14. La Cheminée Encombrée. (L) Escalade assez intéressante et athlétique dans la première partie. AD. Piton en place (1), s'encorder à 22 mètres.

Départ par une profonde cheminée que l'on remonte en ramonage. Sortir pour surmonter des gros blocs coincés surplombants. On débouche à la base d'un couloir terreux facile.

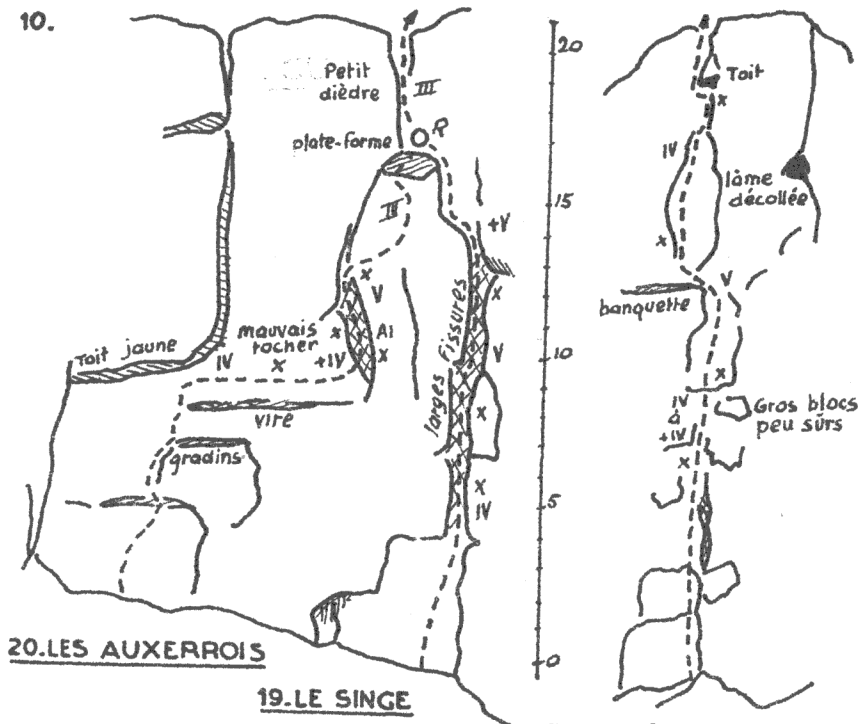
15. La Voie Étagée. (L) Escalade variée D. Prévoir 3 ou 4 pitons et deux étriers, s'encorder à 22m.

Départ par des gros blocs. Le mur délité qui domine demande de l'attention, on en sort à gauche sur un replat. Un pas à gauche puis pitonner une étroite fissure surplombante. De la banquette qui domine on rejoint facilement le plateau.

+16. Le Grand Vé. (L) Intéressante classique à caractère montagne. AD assez athlétique. Piton en place (1), s'encorder à 22 mètres.

Départ en 16. On suit le dièdre jusqu'au surplomb qui le ferme. De là, soit terminer directement, soit traverser à gauche vers une plateforme d'où l'on sort directement (moins difficile mais plus joli que la sortie par le surplomb).

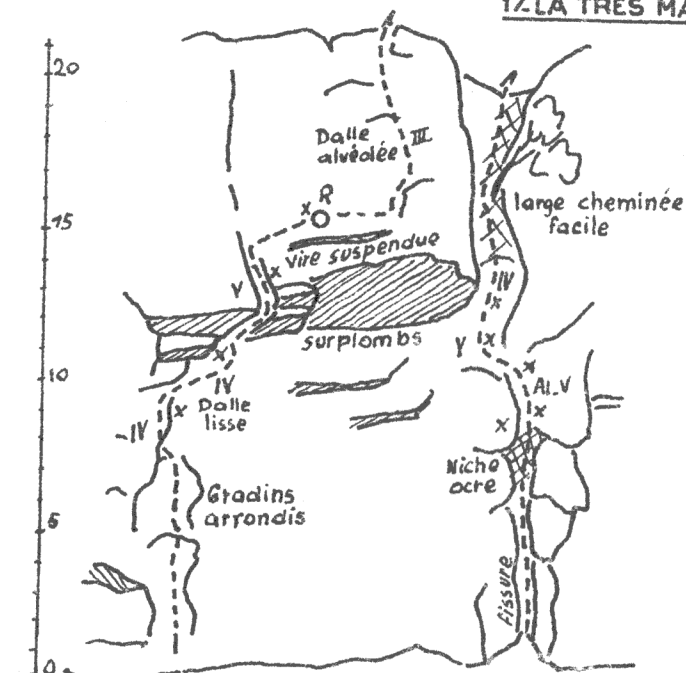
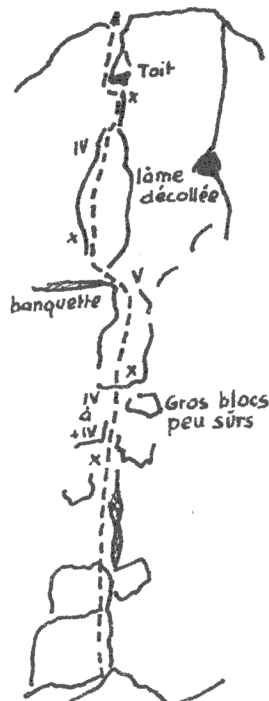
16a. La Variante Chlorophile. S'élèver un peu dans le Grand Vé puis traverser à droite (assez délicat) pour rejoindre le mur délité de la Voie Étagée.



20. LES AUXERROIS

19. LE SINGE

17. LA TRÈS MAUVAISE



22. SURPLOMB DU SIAMOIS

21. FISSURE ROSSE

17. La Très Mauvaise. (L) Escalade intéressante D. Les gros blocs peu sûrs demandent de l'attention. Pitons en place (4), 8 mousq., s'encorder à 25m.

Départ par la large cheminée-dièdre encombrée de blocs. La suivre et tirer à gauche pour terminer par un dièdre (passer une chaîne de mousquetons au dernier piton situé sous un petit toit).

19. La Fissure du Singe. (L) TD athlétique. Pitons en place (3), s'encorder à 18 mètres.

Départ par un système de larges fissures que l'on remonte entièrement. En sortir à gauche sur un replat -R. (un pas très dur avant le relais).

Terminer par le court dièdre qui domine.

20. Les Auxerrois. (L) Escalade intéressante TDinf. Pitons en place (4), s'encorder à 20 mètres.

S'élèver sur des dalles en gradins faciles jusqu'à une vire dominée par un toit jaune.

Suivre la vire à droite (délicat) puis s'élèver de quelques mètres dans le dièdre surplombant. Le quitter bientôt et se rétablir sur l'arête de droite par un mouvement malaisé. On rejoint facilement -R. Terminer par le court dièdre qui domine.

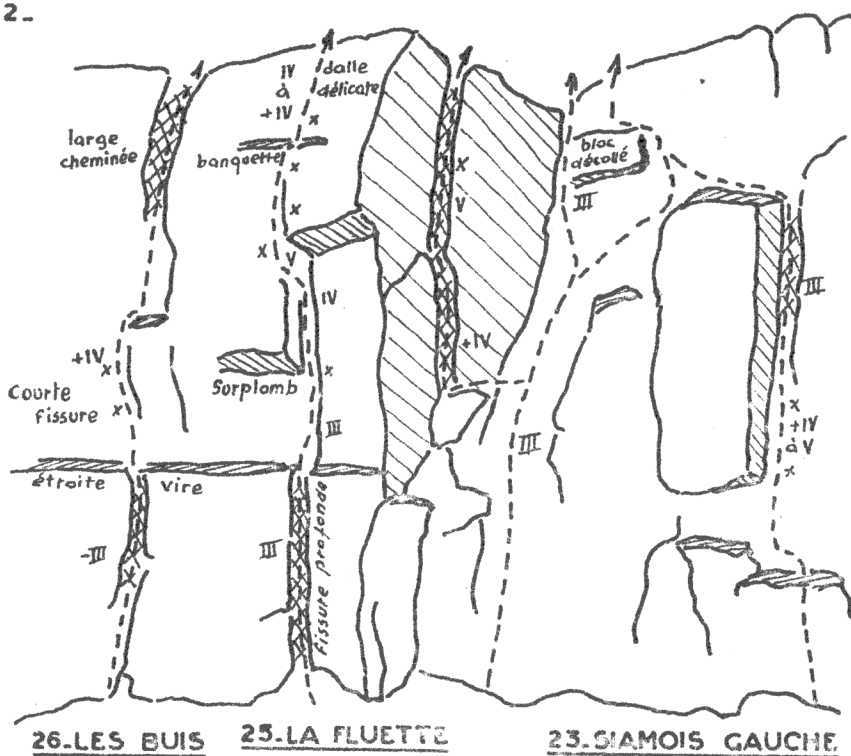
21. La Fissure Rosse. (M) TDinf athlétique. Pitons en place (5) s'encorder à 20 m. Etriers facultatifs.

Départ par une fissure et des gros blocs qui portent facilement à une petite niche ocre.

S'élèver en mixte par la fissure surplombante qui domine, traverser à gauche une courte dalle très délicate puis rejoindre plus facilement le gros arbre à quelques mètres du plateau.

+22. Le Surplomb du Siamois. (L) Très intéressant passage de toit, l'un des plus caractéristiques de la falaise. Dsup athlétique. Pitons en place (4), s'encorder à 15 mètres.

Départ par des gradins arrondis délicats. Traverser à droite sur la dalle lisse et surmonter le toit par la fissure qui le fend (très dur). -R à d. sur la vire suspendue. Tirer à droite et terminer par la dalle qui domine exposée mais facile.

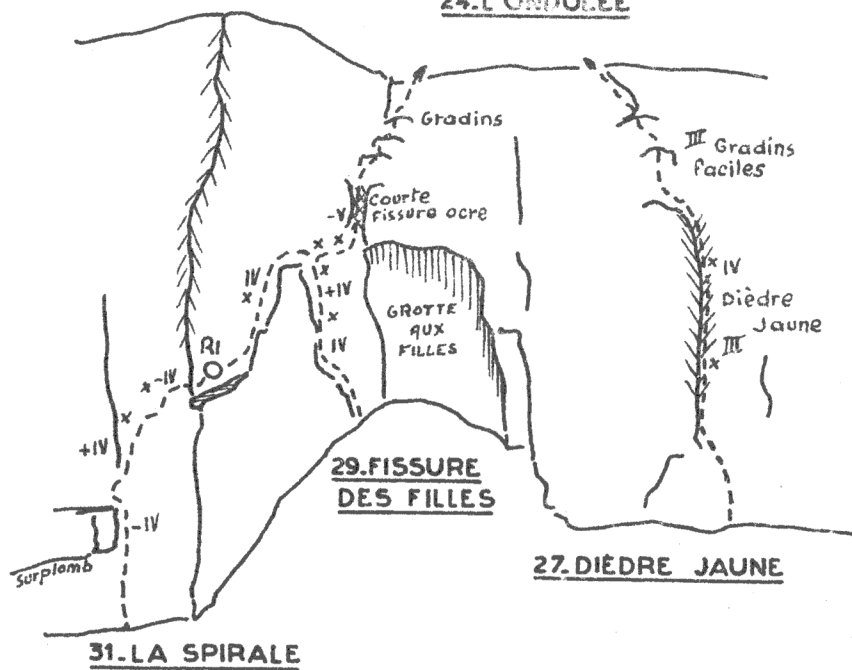


26. LES BUIS

25. LA FLUETTE

23. SIAMOIS GAUCHE

24. L'ONDULÉE

29. FISSURE
DES FILLES

27. DIÈDRE JAUNE

31. LA SPIRALE

23. Le Siamois de Gauche. (L) Courte escalade D. Pitons en place (2), s'encorder à 20 mètres.

Le rétablissement pour atteindre le dièdre est très dur. On sort ensuite bien plus facilement.

24. La Cheminée Ondulée. (L) Passage à caractère montagne. ADinf si on passe directement, TDinf si on escalade la fissure de gauche (athlétique). Un piton en place. On peut emporter un anneau de cordelette pour assurance sur arbuste à mi-hauteur.

+25. La Fissure Fluette. (L) Jolie voie Dsup. Pitons en place (5), s'encorder à 25m. étriers inutiles.

Étroite fissure au départ que l'on monte jusqu'au surplomb. Le franchir en tirant à gauche et se rétablir au-dessus sur une étroite banquette. La dalle de sortie est très délicate et exposée.

26. La Fissure des Buis. (L) Passage peu intéressant. Seule la fissure centrale est difficile. Les 2 pitons de passage sont en place. S'encorder à 25 m.

27. Le Dièdre Jaune. (L) Courte escalade AD à ADsup. Pitons en place (2), s'encorder à 25 mètres.

La dalle qui porte au dièdre est facile. Le dièdre assez sérieux. On sort à gauche sur des gradins.

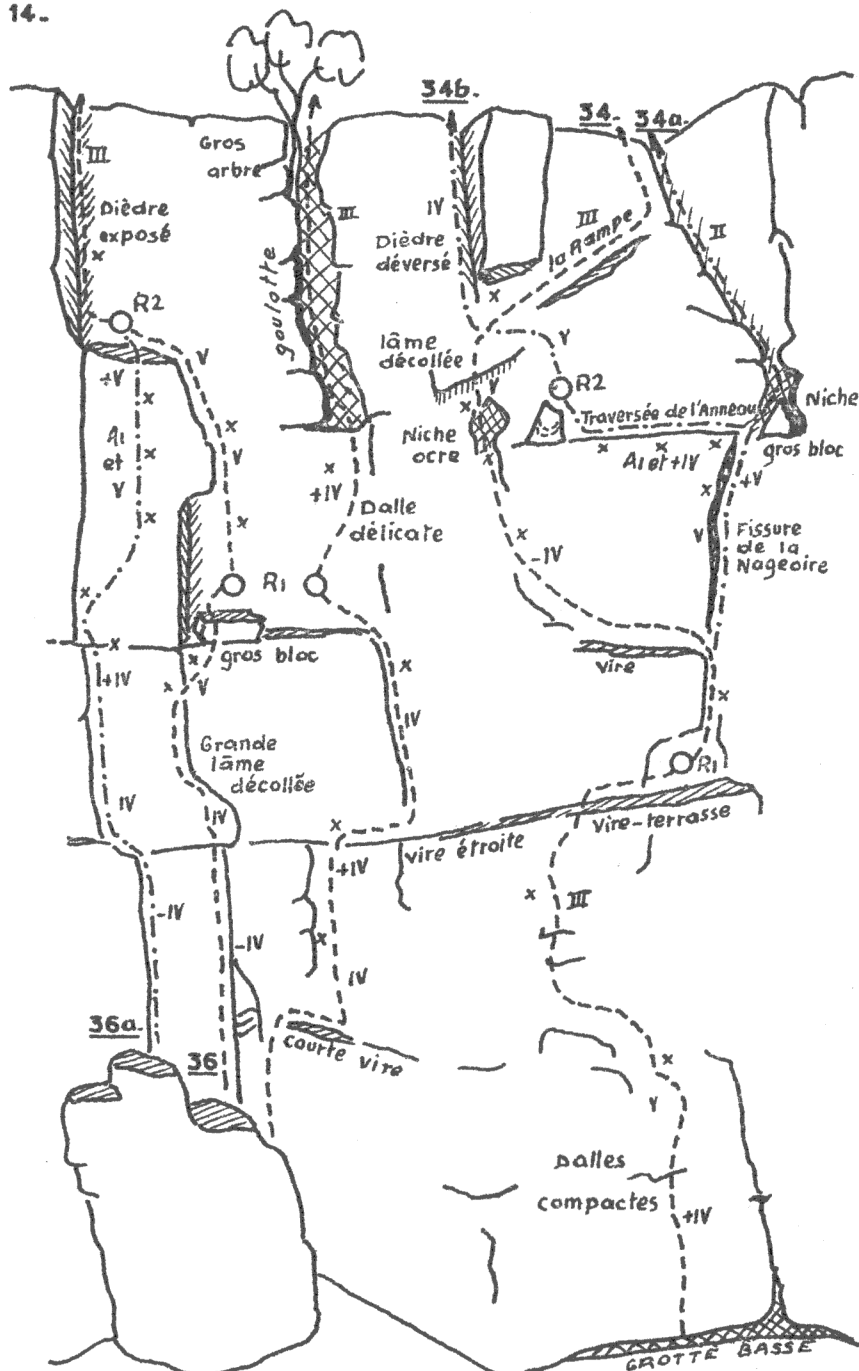
29. La Fissure des Filles. (L) Courte mais intéressante escalade assez athlétique D. Pitons en place (4), s'encorder à 25 mètres.

Départ sur la paroi de gauche de la Grotte aux Filles. S'élever en écharpe à gauche par des larges fissures. Revenir à droite pour surmonter une courte fissure ocre qui porte aux gradins terminaux faciles.

31. La Spirale. (L) Escalade variée D. Pitons en place (5), s'encorder à 20 mètres.

Départ à droite d'un grand toit. S'élever directement puis traverser à droite par une vire et franchir l'arête. R sur une banquette.

S'élever en écharpe à droite puis traverser horizontalement pour rejoindre la fissure ocre de la Fissure des Filles par laquelle on termine.



35. LE FACTEUR

34. PIGEON A ODETTE

X +34. Le Pigeon à Odette. (I) Très belle escalade variée Dsup pour le Pigeon Original. TD si l'on suit l'une ou l'autre des variantes. Pitons en place (6), 4 mousquetons, s'encorder à 18 mètres.

Départ au-dessus de la Grotte Basse. On s'élève à peu près directement sur la dalle compacte (très délicat). Tirer à droite jusqu'à une terrasse -R1.

3m. au-dessus, rejoindre une étroite vire et la suivre à gauche. S'élever en écharpe à gauche jusqu'à une niche ocre. Le passage de la lame décollée qui domine est athlétique. On débouche sur la Rampe que l'on suit aisément à droite jusqu'au plateau.

34a. Variante de la Fissure de la Nageoire. Très beau passage d'opposition athlétique et exposé. Même matériel.

De R1, escalader à droite l'étroite fissure qui raye une dalle très lisse. Se rétablir à droite dans une niche obstruée par un gros bloc (très dur). On termine au-dessus par un dièdre incliné facile.

34b. Variante de la Traversée de l'Anneau. C'est la façon la plus intéressante d'escalader le Pigeon. Prévoir en plus 2 mousq. et un anneau de cordelette.

De R1, suivre la Fissure de la Nageoire mais, à la hauteur de la niche, traverser horizontalement à gauche en traction sur les clous pour atteindre un bec décollé où l'on fait relais -R2.

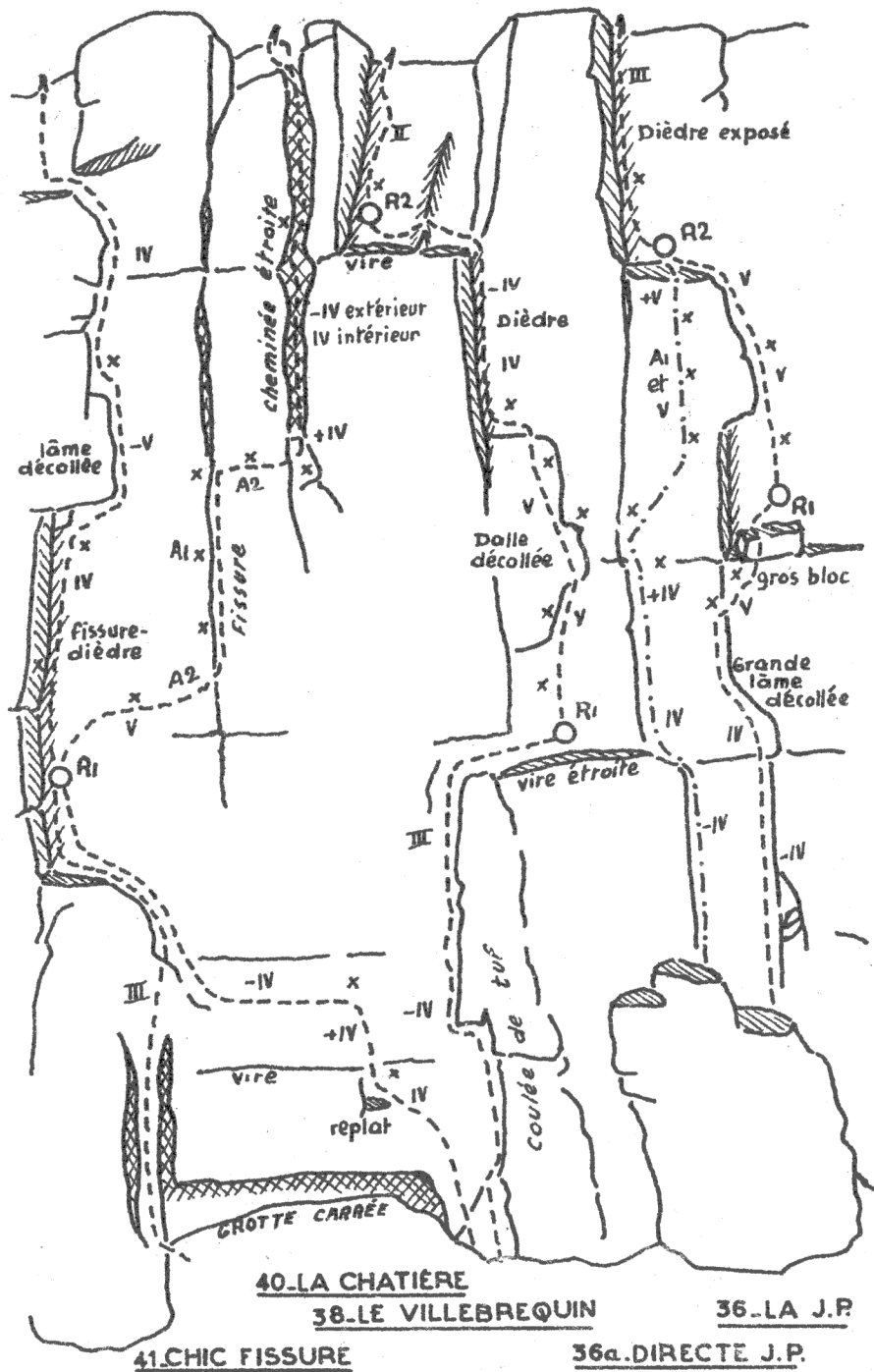
Directement au-dessus, se rétablir sur la Rampe (très dur). Traverser 1m. à gauche et terminer par un court dièdre déversé assez délicat et exposé.

X +35. Le Facteur. (I) Passage de dalles très intéressant D. Pitons en place (4), s'encorder à 15 mètres.

Départ d'un entablement rocheux que l'on atteint facilement par un bref couloir terreux. Suivre à droite une très courte vire puis s'élever directement à une seconde vire que l'on suit un peu à droite.

S'élever directement à une plate-forme à gauche encombrée par un gros bloc rectangulaire -R.

Partir à droite de la plate-forme. La dalle qui domine et qui porte à la facile goulotte terminale est très délicate et exposée.



+36. La J.P. (L) Escalade intéressante Dsup. Pitons en place (5), 3 mousquetons, s'encorder à 15m.

Départ immédiatement à gauche du Facteur par une bonne fissure en oppo. A sa fin, tirer à droite et se rétablir sur une vire avec un gros bloc -R1.

Le feuillet qui domine et le rétablissement sur la terrasse suivante sont athlétiques -R2.

Le dièdre terminal très redressé est facile.

36a. Variante directe. Plus soutenu et plus joli que le départ normal. Pitons en place (6).

Départ 1m. 50 à gauche du départ normal. S'élever de 10m. par une bonne fissure assez athlétique puis tirer à droite pour rejoindre une seconde fissure que l'on remonte jusqu'à R2 (rétablissement très délicat pour rejoindre la terrasse-relais).

+38. Le Villebrequin. (L) Très belle voie raide et exposée Dsup. Pitons en place (6), encordement 15m.

Départ à droite de la Grotte Carrée. On s'élève assez facilement à gauche d'une coulée de tuf jusqu'à une vire à droite où on fait relais -R1.

La dalle en partie décollée qui domine est assez athlétique. Tirer à gauche pour rejoindre un court dièdre exposé. A sa fin, franchir à gauche une petite arête pour atteindre une vire aérienne -R2.

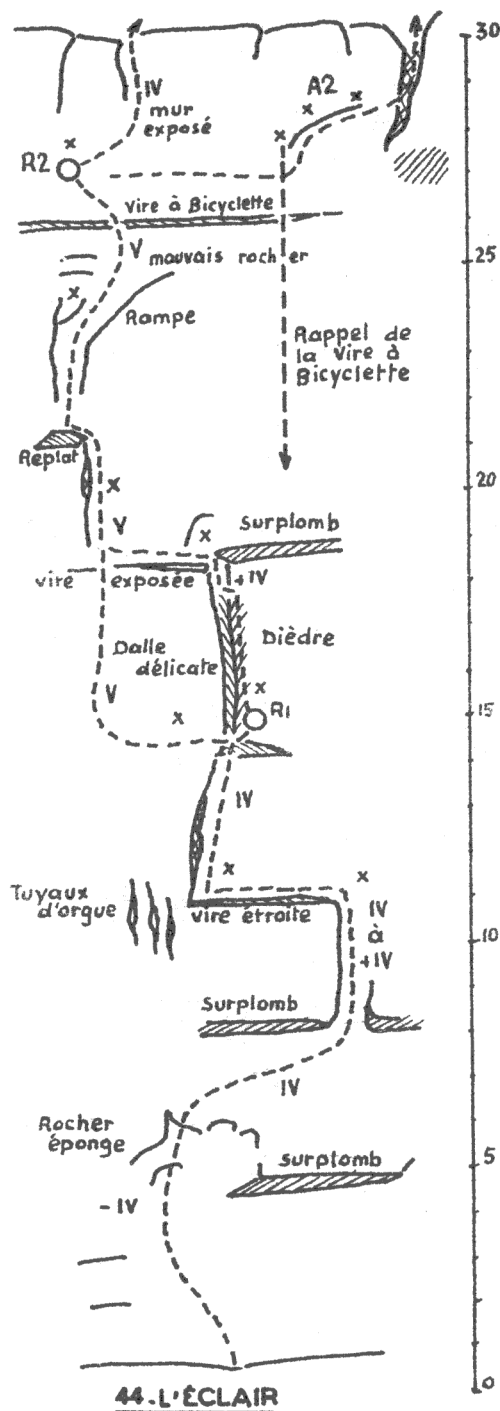
On termine facilement en quelques mètres.

40. La Chatière. (M) Intéressante voie variée Dsup. Pitons en place (9), s'encorder à 20m. étriers.

Même départ que le Villebrequin mais on tire immédiatement à gauche pour se rétablir sur une prise de pied. 3m. au-dessus, rejoindre une mince vire par un rétablissement particulièrement délicat.

S'élever d'1m. et traverser à gauche. Par quelques gradins commodes on rejoint le dièdre de la Chic-Fissure où l'on fait relais -R.

S'y élever de 3m. et traverser à droite pour atteindre une étroite fissure (très délicat). La remonter en artif. Lorsqu'elle s'élargit, traverser à droite une dalle compacte (fissure bouchée, très délicat). On rejoint la cheminée suspendue que l'on escalade soit par son fond soit à l'extérieur (plus facile).



41. La Chic Fissure. (L) Escalade intéressante à caractère montagne D. Pitons en place (3), s'encorder à 20 mètres.

Départ à gauche de la Grotte Carrée par des **pi-lastres érodés**. Remonter une fissure et tirer un peu à gauche sur des gradins faciles pour rejoindre une plate-forme à la base du dièdre -R.

Escalader le dièdre. La lâme décollée est plus athlétique que vraiment difficile. La fissure terminale demande encore de l'attention.

+42. La Ric. (L) Très belle escalade athlétique et exposée. Pitons en place (5), s'encorder à 22m.

Départ 5m. à gauche de la Grotte Carrée par une fissure facile. Au-dessus, on tire à gauche sur une dalle délicate pour atteindre la fissure centrale.

La remonter (athlétique) et se rétablir à droite sur la vire du Chapeau à Corne où l'on fait relais.

Le bref surplomb qui domine est très dur si on ne se sert pas de piton.

La sortie est assez commode.

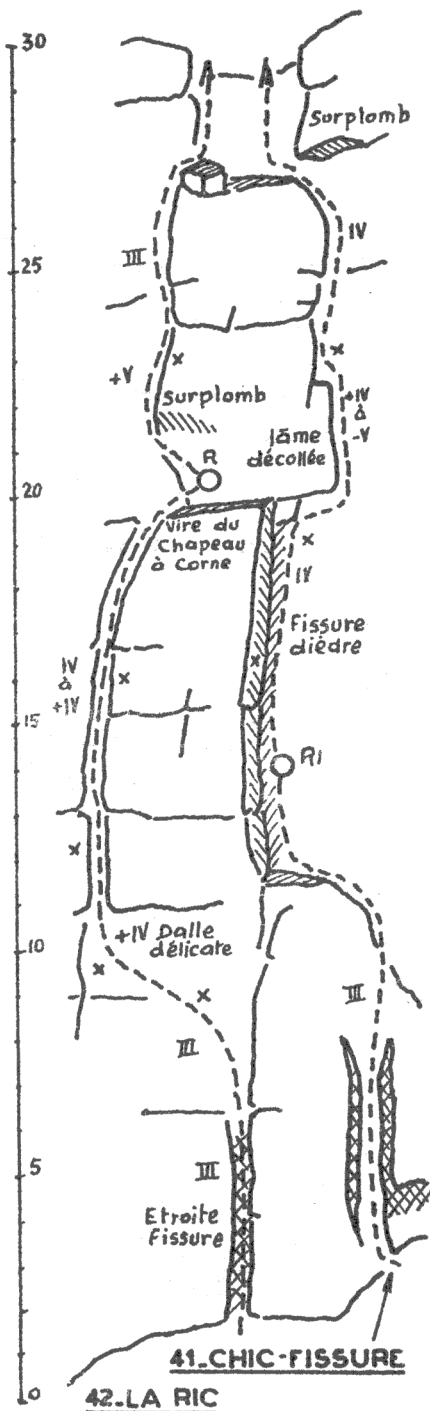
+44. L'Eclair. (L) L'une des plus belles escalades de la falaise, délicate et exposée TDinf. Pitons en place (8), 6 mousquetons, s'encorder à 20 mètres.

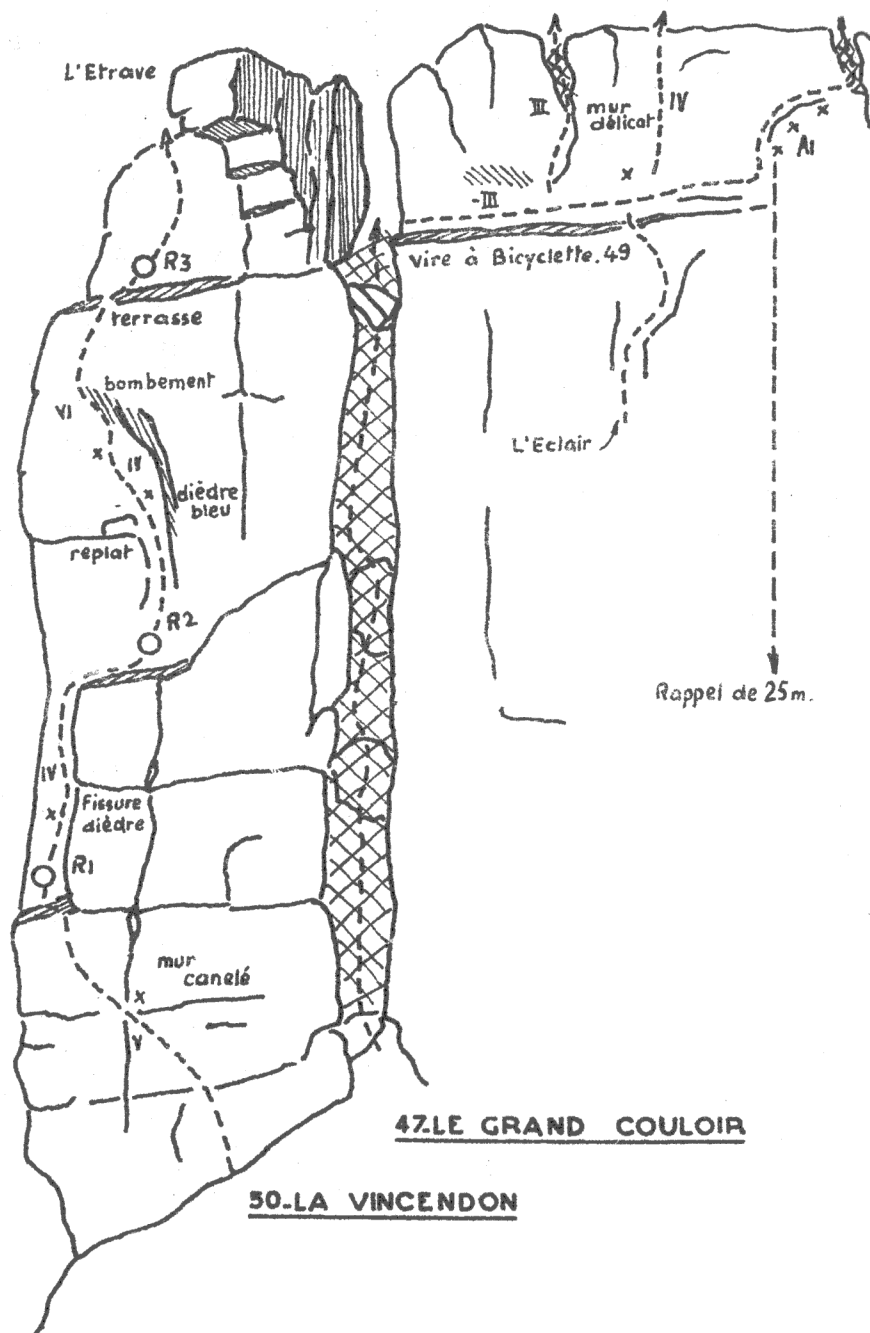
Départ en 44 par une dalle inclinée. On traverse à droite sous le surplomb par du rocher éponge puis on s'élève directement jusqu'à une étroite vire que l'on suit à gauche (délicat). Une brève fissure porte à une petite terrasse où on fait relais -R1.

De là, deux possibilités : soit s'élever directement dans le dièdre qui domine et s'en échapper à gauche sur une étroite vire par un rétablissement athlétique, soit traverser horizontalement à gauche à la hauteur du relais (très délicat) puis s'élever directement à la vire précitée. En 2 mètres faciles on atteint un replat aérien.

Le dièdre qui domine, recouvert de lichen, est délicat. On rejoint la vire à Bicyclette par un rétablissement sur du mauvais rocher qui demande de l'attention. -R2.

Terminer directement au-dessus par un mur très raide mais bien pourvu en prises.





47. Le Grand Couloir. Voie de descente assez facile et très pratique pour rejoindre le campement. Les deux gros blocs coincés au milieu sont un peu délicats par rocher mouillé.

49. La Vire à Bicyclette. (L) Amusante traversée assez impressionnante. PD si on termine en rappel. Prévoir deux mousquetons et une corde de rappel de 60m. ou 3 ou 4 pitons et étriers si on termine par la sortie en artific.

Départ sur la face côté plateau peu avant la sortie du Grand Couloir. Suivre la vire. Au début, un pas un peu délicat pour franchir un resserrement de celle-ci. A sa fin, poser le rappel sur le premier piton d'artific ou rejoindre le plateau en s'élevant en écharpe à droite sur une dalle bombée par un pitonnage assez difficile.

+50. La Voie Vincendon. (L) D'une des voies les plus belles et des plus marquantes de la falaise présentant un extrêmement difficile et exposé passage de sortie. TDusp.

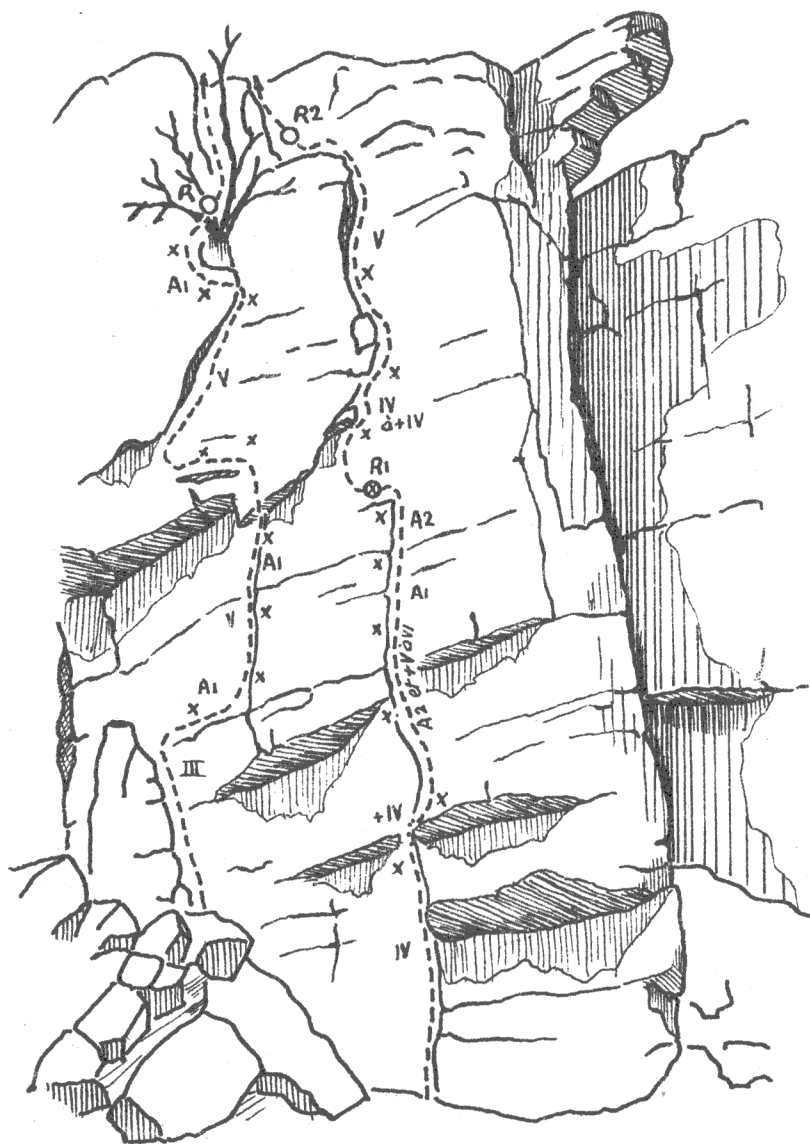
Pitons en place (4), 3 mousq. S'encorder à 15m.

Départ sur le mur canelé à gauche du Grand Couloir. S'élever en écharpe vers la gauche pour atteindre un replat de l'arête -R1.

Par une fissure-dièdre assez athlétique on rejoint une seconde terrasse -R2.

S'élever à gauche d'un dièdre bleu jusqu'à un replat. Le bombement qui domine se surmonte directement par une escalade extrêmement délicate (ou moins élégamment en A avec 3 pitons). On débouche sur une plate-forme terreuse -R3, à 4m. du plateau.

Le Rappel de l'Etrave. Très belle descente à la corde entièrement surplombante. Corde de 60m. minimum. On fixe le rappel à l'aide d'une corde supplémentaire attachée à des arbustes assez éloignés du bord de la falaise, puis on descend en fil d'araignée à l'extrémité de l'énorme bloc saillant en forme d'étrave. (très impressionnant).



52. VOIE DE L'ARBRE

51. LE RATEAU

+51. Le Râteau. (M) Très belle escalade de grande classe. L'une des plus marquantes du groupe. TDSup athlétique si on ne rajoute pas de pitons. TD si on rajoute un clou entre le 3° et 4° et entre le 5° et le 6°. Le rocher est particulièrement bon.

Pitons en place (10), 8 mousquetons, étriers, s'encorder en double à 20 mètres.

Départ par un petit dièdre à l'aplomb d'un surplomb fissuré. L'escalader jusqu'à toucher le toit que l'on évite par un grand pas à droite en traction sur les clous ou avec un étrier.

Rejoindre assez facilement la fissure centrale et la surmonter. S'en échapper à gauche sur une étroite banquette où l'on fait relais inconfortable -R1. (avec 4 pitons, l'escalade de la fissure est l'un des passages d'artif les plus difficiles du massif. On aura intérêt à se munir d'un étrier très court pour surmonter le pas entre les deux premiers pitons de la fissure).

S'élever le long de dalles très redressées jusqu'à la base de la fissure terminale en râteau de chèvre que l'on surmonte par coincements (très pénible) ou en grattonnant sur la dalle de droite (très délicat). On débouche sur une bonne plateforme -R2, d'où on atteint facilement le plateau.

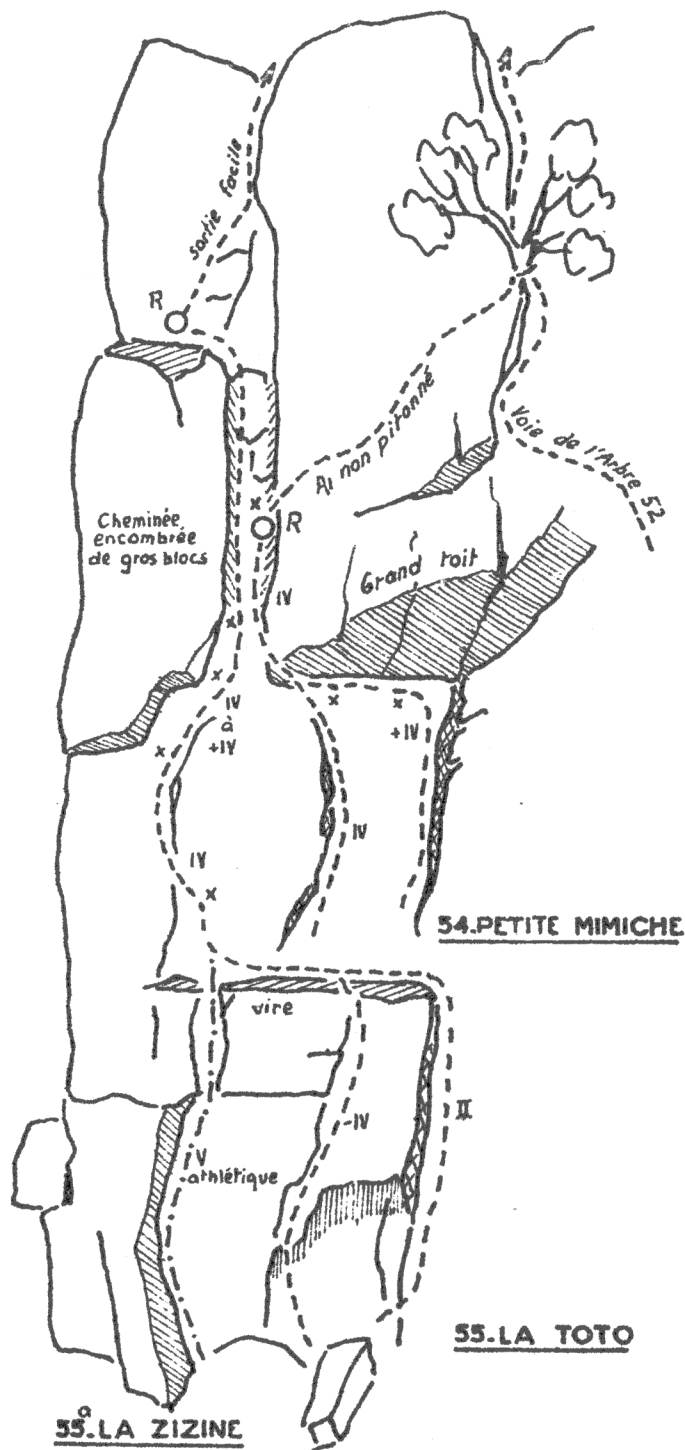
* +52. La Voie de l'Arbre. (A) Très belle escalade soutenue et athlétique Dsup.

Pitons en place (9), étriers, s'encorder en double à 25 mètres.

Départ à droite du grand renfonceur qui domine le campement, par une fissure commode. A sa fin, traverser horizontalement à droite jusqu'à une très mince fissure.

S'élever directement sous les surplombs et les franchir. Au-dessus, on se rétablit à gauche sur une étroite banquette.

S'élever par la large fissure surplombante qui domine, jusque sous le gros arbre. Traverser à gauche et se rétablir sur le tronc -R. En quelques mètres faciles on rejoint le plateau.



54. La Petite Mimiche. (A) Escalade intéressante Dsup. Non pitonnée à demeure, prévoir 7 ou 8 pitons et deux étriers, s'encorder en double à 20m.

Départ au fond du grand renfacement. S'élever par une fissure facile jusqu'à une vire que l'on suit un peu à gauche. Rejoindre le surplomb par l'une ou l'autre des deux fissures évidentes. Tirer à gauche sous le toit pour rejoindre la cheminée de la Toto où l'on fait relais -R.

Traverser à droite en artific sur une dalle très exposée et atteindre le gros arbre de la voie de l'Arbre. On termine ensuite facilement.

+55. La Voie Toto. (L) Passage intéressant sur du rocher très rafeux. Les gros blocs d'aspect peu engageants de la cheminée sont assez solides. D. Pitons en place (4), s'encorder à 25 mètres.

Même départ que la Petite Mimiche. Suivre la vire à gauche jusqu'à sa fin. S'élever par le mur fissuré jusque sous les surplombs que l'on franchit pour pénétrer dans la cheminée. La remonter et en sortir à gauche sur une plate-forme -R.

La sortie est facile.

55a. La Fissure Zizine. Intéressante et athlétique variante de départ TD. Bien plus joli que le départ normal.

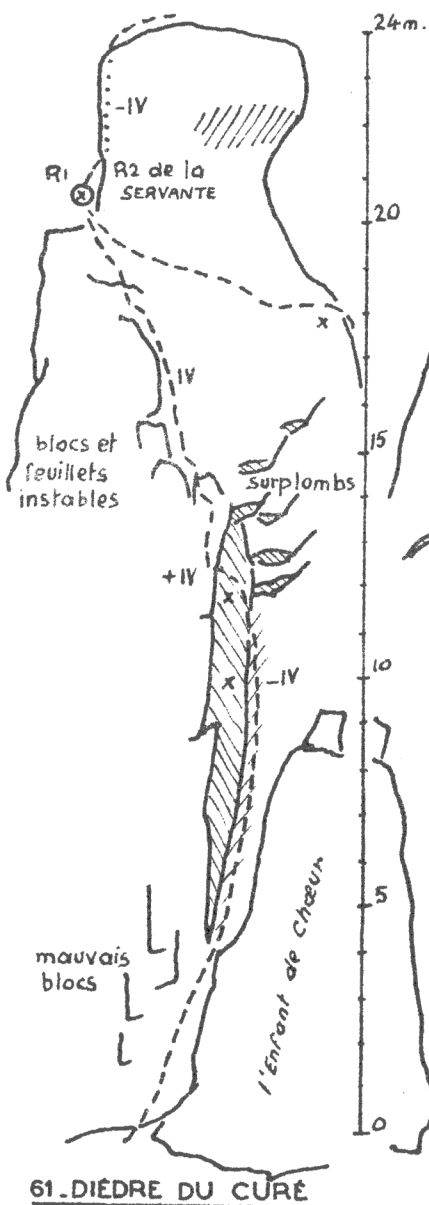
Attaquer quelques mètres à gauche du fond du grand renfacement par une fissure très surplombante dont le début se passe en opposition. On rejoint la Toto à la fin de la vire.

58. La Cheminée des Deux Bivouacs. (L) Brève escalade peu intéressante ADinf. S'encorder à 22m.

Départ au-dessus de la niche de droite des niches à bivouac. Surmonter un court dièdre ou, plus à droite, une dalle en rocher peu sûr. On débouche sur une plate-forme terreuse.

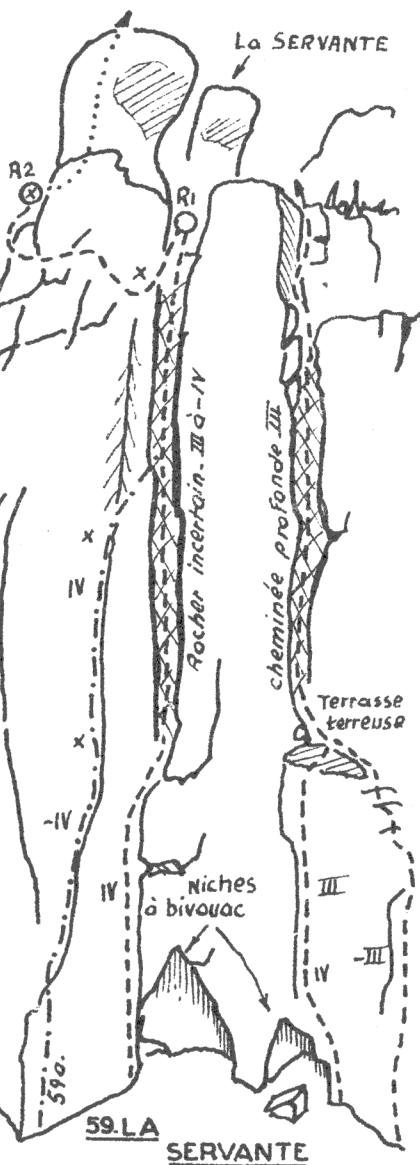
Escalader la cheminée profonde qui domine et dont la partie terminale assez étroite est un peu délicate. (croquis page suivante).

FACE SUD



61. DIÈDRE DU CURÉ

FACE EST



58. LES 2 BIVOUACS

Toutes les escalades sur le Curé demandent de l'attention. Le rocher est délité, particulièrement au départ et à la sortie du dièdre où des gros blocs instables menacent ruine.

Au sommet il n'y a pas de possibilité pour poser un rappel. Pour descendre on peut, soit sauter côté plateau sur un monolithe -la Servante-, soit redescendre par l'arête ouest (délicat) pour rejoindre R2 de la cheminée de la Servante que l'on suit jusqu'à la brèche. De R2, on peut aussi regagner le plateau par un grand pas.

59. La Cheminée de la Servante. (L) Passage varié assez intéressant AD. Pitons en place (2), s'encorder à 20 mètres.

Départ immédiatement à gauche de la niche de gauche des niches à bivouac par un dièdre athlétique que l'on suit jusqu'à la cheminée. La surmonter et rejoindre la brèche du Curé -R1.

Redescendre un peu dans la cheminée puis virer à gauche en traversant toute la face sud pour atteindre un replat de l'arête ouest -R2.

Terminer un peu à gauche du fil de l'arête.
59a. Variante de départ par l'arête. Moins intéressant mais plus délicat que le départ normal. Prévoir un ou deux pitons d'assurance.

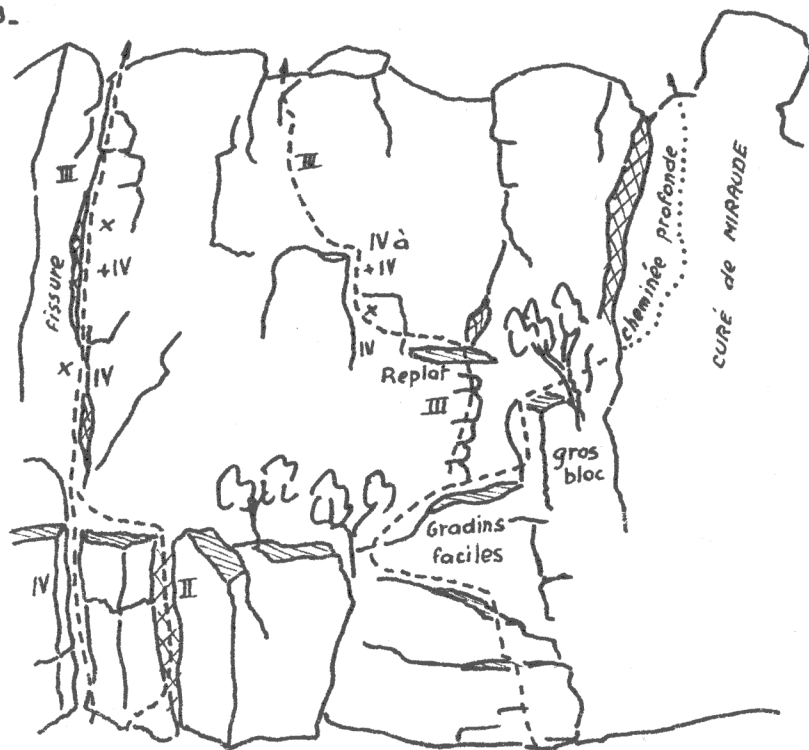
60. L'enfant de Chœur. Curieux monolithe en voie de désagrégation dont on atteint facilement le sommet par l'arête ouest ou entre-parois.

61. Le Dièdre du Curé. (L) Escalade intéressante mais sur du rocher dangereux D. Prévoir deux ou trois pitons. S'encorder à 22 mètres.

Départ en face sud depuis la brèche de l'Enfant de Chœur. Remonter le dièdre bien taillé et s'en échapper à gauche sous les surplombs.

Par des blocs et des feuillet instables on atteint un replat de l'arête ouest -R où l'on rejoint R2 de la Cheminée de la Servante.

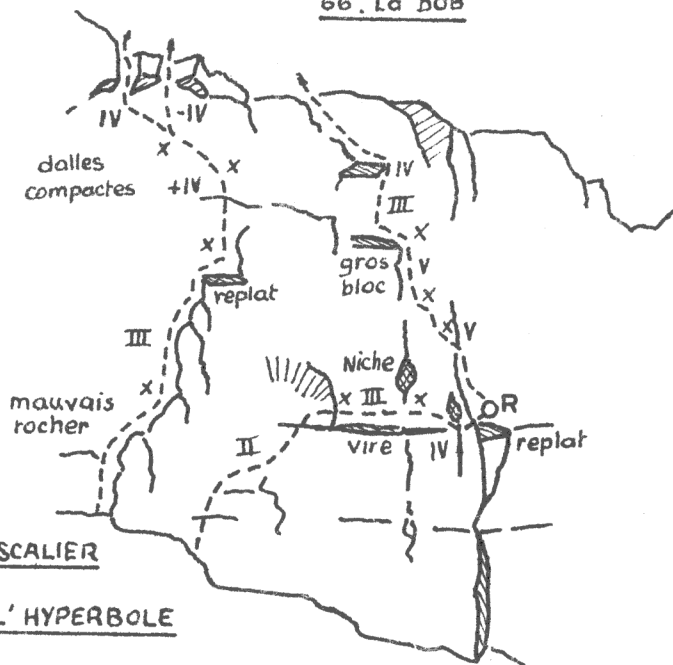
Terminer un peu à gauche du fil de l'arête.



68. Le GROSEILLIER

64. Ch. de l'ENFANT de CHŒUR

66. La BOB



73. L'ESCALIER

71. L'HYPERBOLE

64. La Cheminée de l'Enfant de Chœur. Voie facile de descente. Gradins terreux et couloir-cheminée.

66. La Bob. (L) Courte escalade Dinf à D. Piton en place (1), s'encorder à 20 mètres.

Départ depuis les gradins terreux de 64, par un empilement de blocs peu sûrs qui portent à une banquette. Traverser horizontalement à gauche de 3m. (délicat à la fin) puis terminer directement.

+68. La Fissure du Groseillier. (L) intéressante classique D athlétique. Pitons en place (2), s'encorder à 25 mètres.

Départ par un court dièdre déversant ou, 1m. à droite par une cheminée facile. Au-dessus, on remonte entièrement la fissure par une escalade soutenue assez athlétique.

+71. L'Hyperbole. (L) Intéressante escalade Dsup. Délicate et variée, comportant un long et exposé passage de vire. Pitons en place (5), s'encorder à 25 mètres, 4 mousquetons.

Départ par des gradins terreux faciles. On atteint une banquette dans une vague niche. Traverser à droite un feuillet et suivre la vire jusqu'à une niche. 3m. après, descendre un peu pour contourner un éperon (délicat) et rejoindre une plate-forme où l'on fait relais -R.

S'élèver directement de 2m. puis tirer à gauche sur des dalles très raides pour atteindre un gros bloc sur lequel on se rétablit. On regagne le plateau par des plaques assez commodés, seul le dernier rétablissement est difficile.

73. L'Escalier : (L) Escalade délicate et exposée D. Le rocher demande beaucoup de circonspection dans la première partie. Pitons en place (4), s'encorder à 25 mètres.

Départ par des gradins assez commodés qui portent à un replat à mi-hauteur. Les dalles qui dominent, en bon rocher, sont délicates. On termine directement ou à gauche du surplomb (plus dur).

75. Ionisation. (M) Intéressant passage TD. Pitons en place (7), s'encorder à 25m. Etriers facultatifs si les pitons sont tous en place.

Départ en artificiel sur le fronton de la Grotte Ogivale ou, plus à gauche, par une dalle délicate. Le début de la fissure passe en libre. A sa fin, tirer à gauche et se rétablir sur un gros feuillet décollé (très dur). Une courte fissure porte ensuite à une niche. On termine directement au-dessus.

+76. La Bambino. (A) Très belle escalade TD très athlétique. L'une des plus dures du groupe. Pitons en place (12), s'encorder à 35m. Etriers.

Départ en face de l'angle NE de la Tour Carrée. Suivre intégralement la fissure-cheminée discontinue. Le surplomb à mi-hauteur est très sérieux.

+78. La Quille. (M) Très belle escalade d'ambiance sévère Tdsup. La seconde partie, très surplombante est particulièrement difficile à pitonner. Non pitonnée à demeure. Prévoir une douzaine de pitons épais et broches en U. S'encorder en double à 20 mètres, étriers.

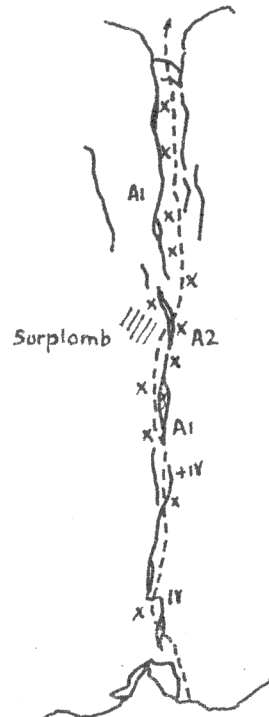
Départ par des dalles très compactes, à droite de l'aplomb du Boyau. Les remonter (deux pas très délicats) jusqu'à un énorme feuillet décollé. R1 2 mètres à gauche sur une petite vire.

S'élèver de 4m. et traverser à gauche en artificiel pour se rétablir dans une niche. De là, s'élèver dans la cheminée puis directement sur les dalles qui dominent, très compactes et surplombantes, par un pitonnage très ardu. On termine en libre par un mur vertical très exposé.

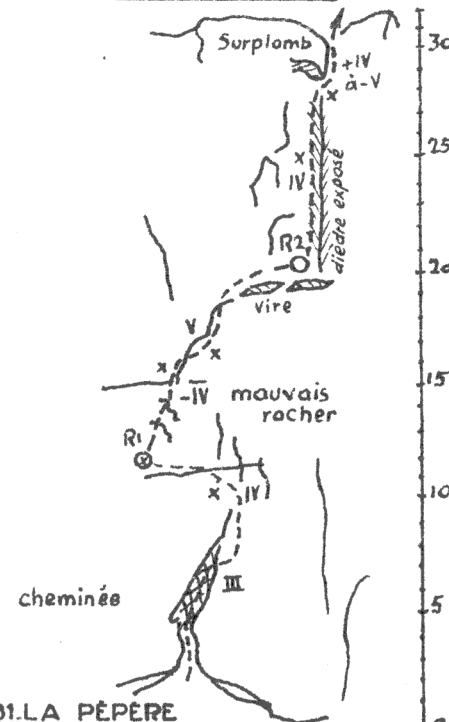
+81. La Pépère. (L) Belle escalade Dsup à caractère montagne présentant un difficile et exposé surplomb terminal. Pit. en place (6). Encord. 20m.

Départ par une cheminée en entaille dont on s'échappe à droite. Revenir à gauche pour faire relais -R1. S'élèver dans du mauvais rocher et tirer à droite pour atteindre une vire -R2.

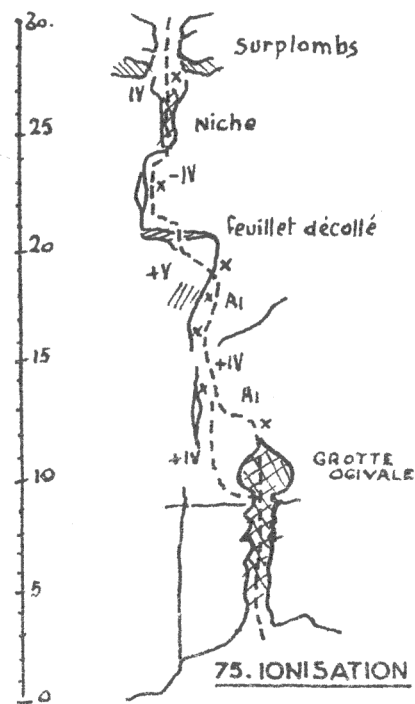
Le dièdre terminal, très raide, est un beau passage classique. Le surplomb est athlétique.



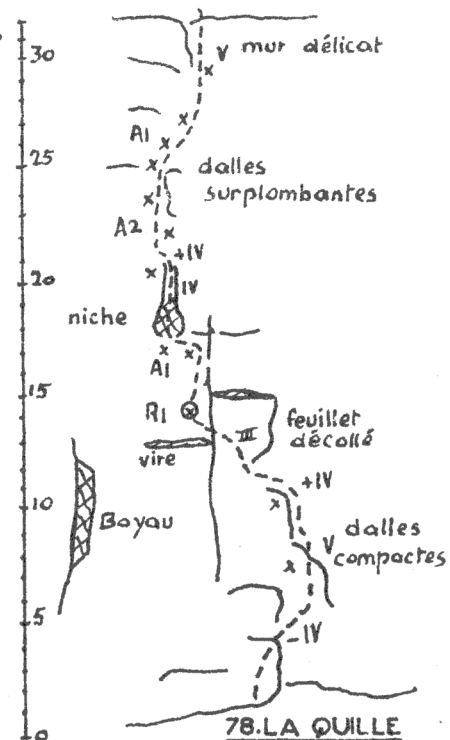
76. LA BAMBINO



81. LA PÉPÈRE



75. IONISATION



78. LA QUILLE

83. La Plus Belle Fissure. (L) Voie TD. La fissure surplombante est particulièrement athlétique. Pitons en place (5), 4 mousq., s'encorder à 15m.

Départ par une fissure peu marquée au début et encombrée d'un gros arbre au milieu. La remonter et prendre pied sur une terrasse à gauche -R1.

Tirer à droite sur des gradins pour rejoindre une fissure délicate que l'on suit jusqu'à une vire à droite -R2.

Partir à gauche de la vire pour surmonter une courte fissure à mauvais coincements dont la sortie surplombante est très dure. On débouche sur des gradins faciles à quelques mètres du plateau.

83a. Variante de sortie. De R2, suivre la vire à droite et se rétablir sur un gros bloc. On termine alors directement par une plaque délicate ou, plus facilement à gauche par du rocher broussailleux.

+84. La Caporal. (L) L'une des voies les plus difficiles du massif ED. La dalle de départ est un des passages critère. Pitons en place (7), s'encorder à 25 mètres, 2 étriers.

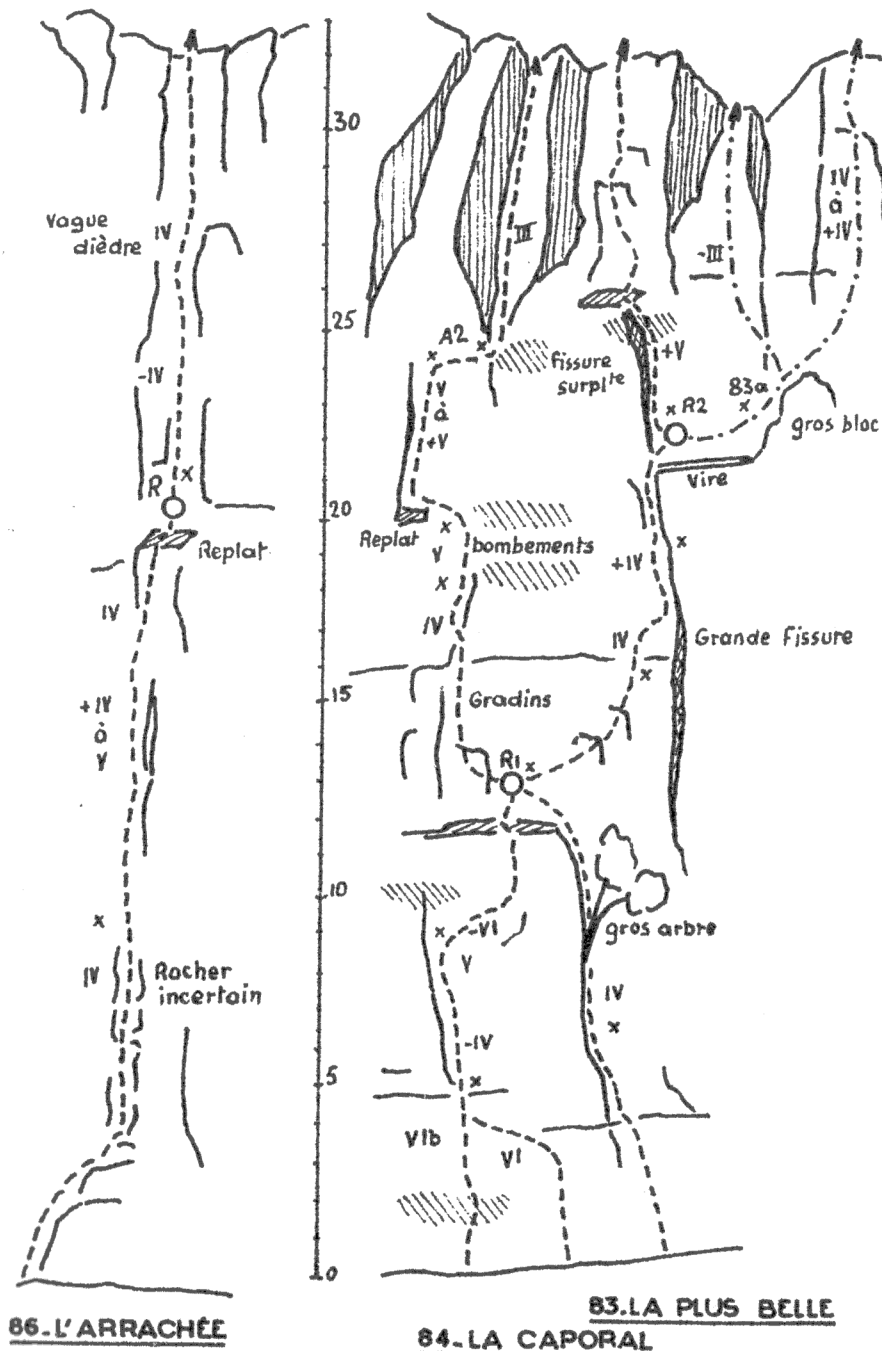
Départ par une dalle bombée très pauvre en prises. On s'élève à un piton (un peu moins difficile en faisant un crochet à droite). Au-dessus, on continue directement puis on tire à droite par des prises déversées (très délicat) pour atteindre une bonne plate-forme -R. (R1 de 83).

S'élèver dans les gradins qui dominent et surmonter un bombement. Se rétablir à gauche sur un replat déversant.

S'élèver de deux mètres par une fissure puis tirer à droite en artifice jusqu'à l'aplomb du dièdre terminal dans lequel on se rétablit. Terminer facilement par celui-ci.

86. L'arrachée. (L) Voie récente qui, à notre connaissance n'a été escaladée que deux fois. D. Les cotations sont données sous toutes réserves. Pitons en place (2), s'encorder à 22 mètres.

Départ en 86. On s'élève directement dans du rocher très raide aux prises incertaines et on rejoint un replat -R. Sortir directement au-dessus.



86. L'ARRACHÉE

83. LA PLUS BELLE
84. LA CAPORAL

+87. Le Mètre Pliant. (L) Belle escalade très sûre D. Pitons en place (7), s'encorder à 20 mètres.

Départ par une étroite vire que l'on suit à droite jusqu'à sa fin. S'élever alors directement sur une dalle délicate (ne pas tirer à gauche), traverser un peu à droite sur une courte vire et remonter une fissure jusqu'à une plate-forme -R.

Partir à droite de la plate-forme et atteindre 3m. au-dessus une vire sous des surplombs. Traverser 4m. à droite sans descendre et s'élever directement par une mince fissure qui s'élargit bientôt en cheminée (un pas très délicat).

X +88. Le Piano à Queue. (L) Escalade classique Dinf. Pitons en place (3), s'encorder à 20 mètres.

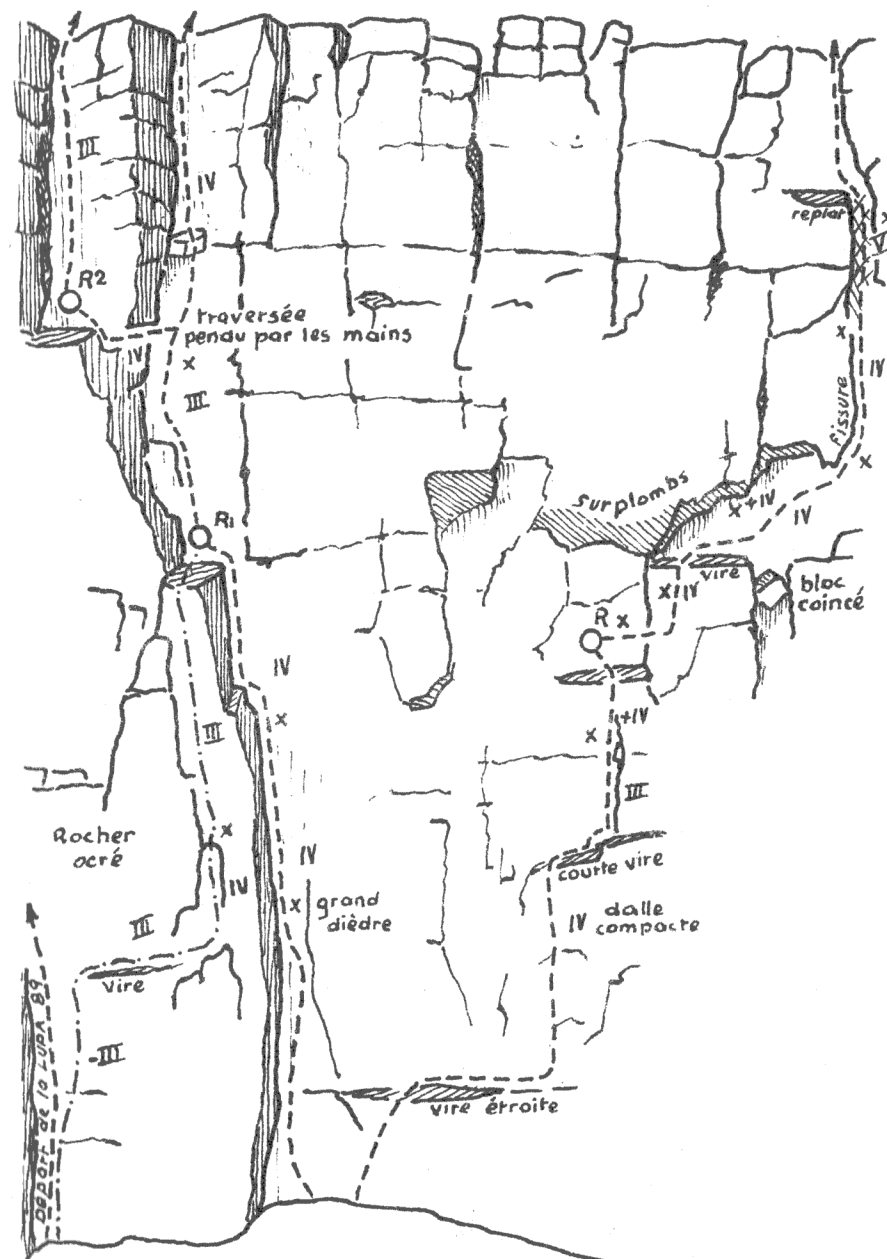
Départ par un beau dièdre que l'on remonte entièrement et dont on sort à gauche sur un replat -R1. S'élever directement au-dessus par des gros blocs puis par un dièdre avec bloc saillant assez délicat. On peut aussi, au-dessus des gros blocs, traverser horizontalement à gauche un surplomb "traversée pendu par les mains" et prendre pied sur une terrasse -R2. On termine alors par le dièdre qui domine, peu difficile mais très exposé.

88a. Variante de départ de la Dalle Ocrée. Légèrement plus facile que le dièdre mais aussi joli.

Départ quelques m. à gauche par une dalle jaune que l'on remonte facilement jusqu'à une vire. Traverser à droite et prendre pied (délicat) sur une marche d'une arête peu marquée. On s'élève alors directement à R1 par des gradins commodes.

+89. La Lupa. (L) Très belle escalade TDinf. Pit. en place (7), encordement 25m. étriers facultatifs.

Même départ que 88a. On s'élève facilement sur la dalle ocrée puis directement par un dièdre qui surplombe bientôt et que l'on remonte entièrement (athlétique). A sa fin, on se rétablit à gauche sur un vague pilier puis on s'élève directement jusqu'à un surplomb sous lequel on traverse à droite pour prendre pied sur une terrasse -R4 (R2 du Piano à Queue). On sort par le dièdre qui domine, peu difficile mais exposé. (croquis p. 37).



88. LE PIANO A QUEUE

88a. DALLE OCRÉE

87. LE METRE PLIANT

90. Le Flambeau. (L) Escalade TDinf. Pitons en place (6), s'encorder à 20m., 2 étriers.

Départ par une dalle délicate aux prises incertaines que l'on escalade en tirant à droite jusqu'à une banquette allongée -R1.

Partir à droite et remonter une fissure qui porte à un replat (de là, on peut rejoindre la lupa). Traverser à gauche par une vire peu marquée (délicat) et remonter un court dièdre surplombant dont on sort à gauche sur une dalle bombée. Suivre au-dessus un dièdre commode et se rétablir à droite sur une bonne terrasse -R2. La sortie est facile.

92. Le Violoncelle. Voie très surplombante qui n'a été escaladée que sur une dizaine de mètres.

+94. La Montagne. (L) Escalade très classique à caractère montagne AD. TDinf si on termine par la sortie des Dégonflés. Pitons en place (2), s'encorder à 15 mètres.

Départ par une dalle munie de petites prises. Tirer un peu à gauche et franchir en opposition un gros feuillet décollé. Revenir à droite et se rétablir sur une bonne terrasse -R1.

La large cheminée qui domine est assez athlétique. Le dièdre terminal, bien pourvu en prises, demande de l'attention, les blocs de gauche sont de solidité douteuse.

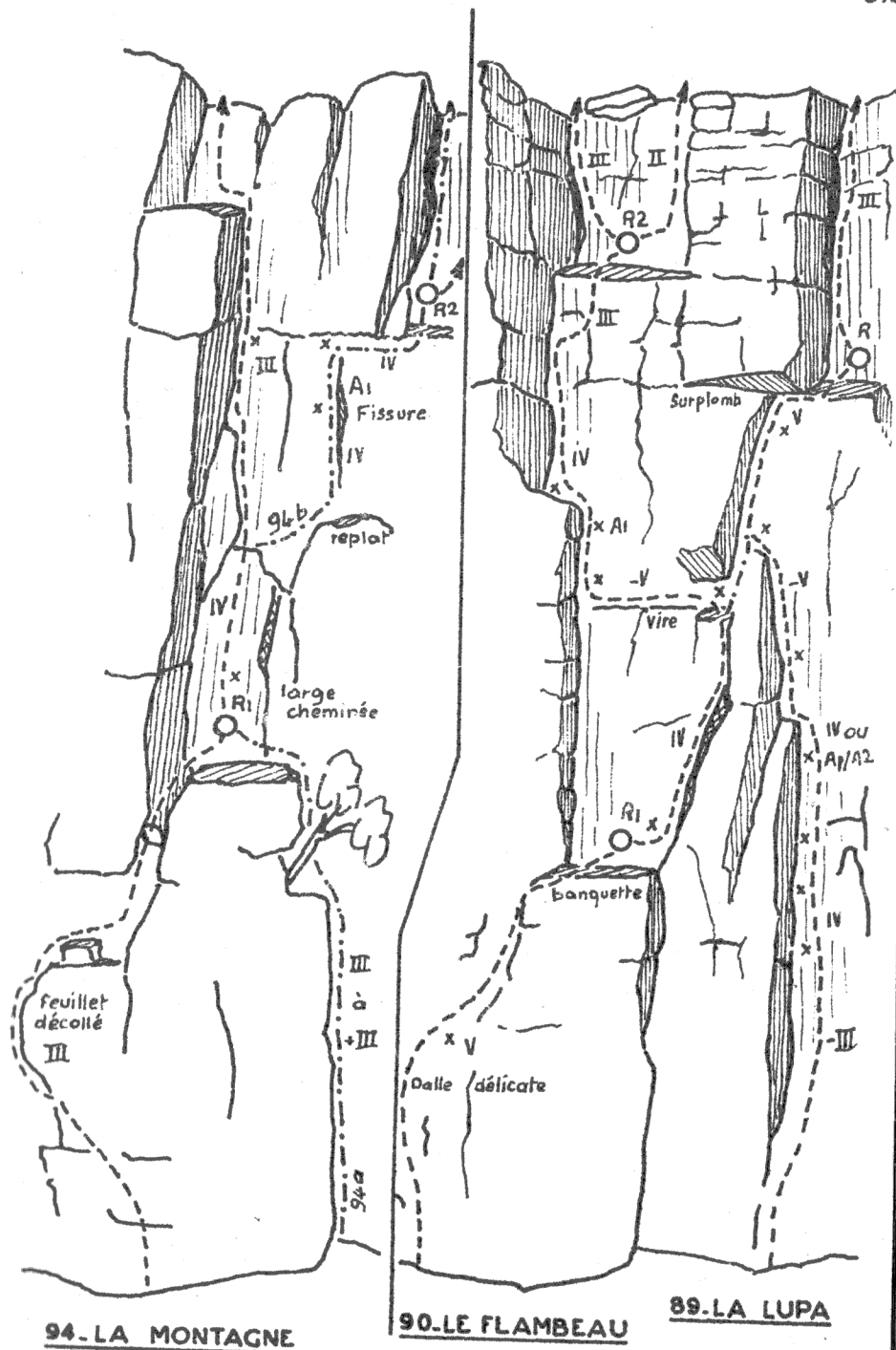
94a. Variante de départ par la Cheminée du Caïd.

Un peu plus difficile mais moins intéressant que le départ normal.

94b. La Sortie des Dégonflés. Bien plus difficile que la sortie normale par le dièdre. Prévoir en plus 2 mousquetons et un étrier.

De R1, remonter la large cheminée qui domine et en sortir à droite. Tirer à droite pour atteindre un replat à l'aplomb d'une fissure surplombante. La rejoindre par un pas délicat et la surmonter en artifice. S'en échapper à droite et prendre pied sur une terrasse -R2.

Sortir soit à gauche par des blocs faciles mais peu solides, soit à droite par une dalle au départ légèrement déversant très délicate et exposée.



+95. Le Dièdre Sitiger. (M) Très belle voie de grande classe ED avec 6 pitons et sans étriers, TD à TDsup avec 8 pitons et étriers. Pitons en place (6) S'encorder à 25m. Etriers facultatifs.

Départ par la face de droite du dièdre. S'élever directement en gratonnant jusqu'à une très mince vire que l'on rejoint après un passage extrêmement délicat si on ne rajoute pas de clous.

S'élever sous le surplomb et tirer franchement à gauche à l'aide d'une marche branlante. On se rétablit sur une bonne terrasse -R.

Terminer facilement par le dièdre qui domine ou encore, par les gros blocs de droite.

+96. La Marguerite. (L) Escalade intéressante et variée Dsup délicate. Pitons en place (7), 5 mousquetons, s'encorder à 20 mètres.

Départ par un plan incliné suivi d'un bref surplomb athlétique. Au-dessus, traverser à droite par une vire et franchir l'arête (délicat). R à la base de la vire en escaliers -le Tobogan.

Remonter le Tobogan (plus impressionnant que vraiment difficile) et sortir par un court dièdre commode.

96a. Variante de départ. A l'aplomb de R, pitonner une mince fissure qui porte au relais du Tobogan.

96b. Variante de Sortie. Au milieu de la traversée avant l'arête, s'élever directement dans un vague dièdre (très dur) et terminer plus facilement.

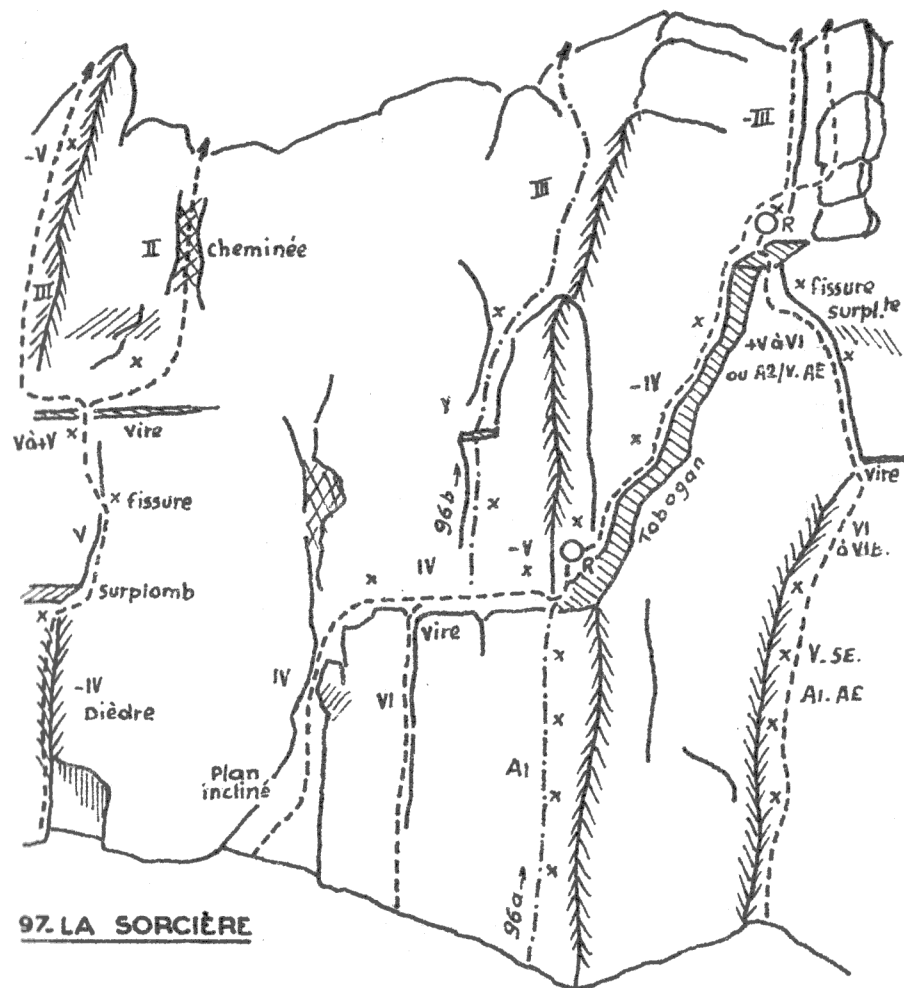
97. La Sorcière. (L) Courte voie intéressante TD. Pitons en place (5), s'encorder à 25 mètres.

Départ par un dièdre fissuré en rocher très rugueux. On s'élève jusqu'à un petit toit. L'éviter par la droite et continuer en opposition par une mince fissure très athlétique qui porte à une vire.

Traverser un peu à gauche et terminer immédiatement à gauche de l'arête (un pas très délicat peu avant la sortie).

De la vire, on peut aussi sortir par la droite.

99. La Coco. (L) PD. Surmonter une sorte de fissure puis tirer à droite vers un gros arbre au-dessus duquel on termine facilement. (croquis p. 41).



97. LA SORCIÈRE

96. LA MARGUERITE

95. DIÈDRE SITIGER

100. La Tiot Peu. (L) Dinf. La fissure encombrée de mauvais blocs au début est assez athlétique.

102. L'Endormi. (L) TD. Départ en dalle très dur. Quelques gradins faciles en tirant vers la droite pour terminer par un dièdre assez commode.

103. La Vedette. (L) Adinf. Courte fissure assez athlétique au départ. On termine en tirant à gauche par des gradins faciles.

105. La Sans Nom. (L) Dsup. Prévoir un piton.

Départ par un système de larges fissures. Après deux passages déversants assez sérieux, on termine facilement.

106. La Pseudo. (L) AD. S'élever directement par une succession de gros blocs (assez athlétique). On termine par une large cheminée plus facile.

107. Le Dièdre du Graphos. (L) TDinf. Suivre le dièdre par une escalade très délicate. La cheminée terminale est assez facile.

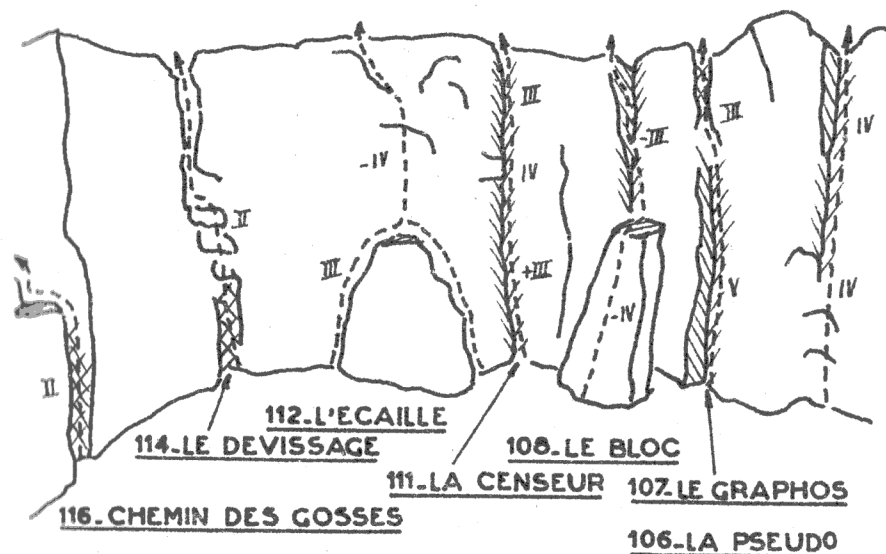
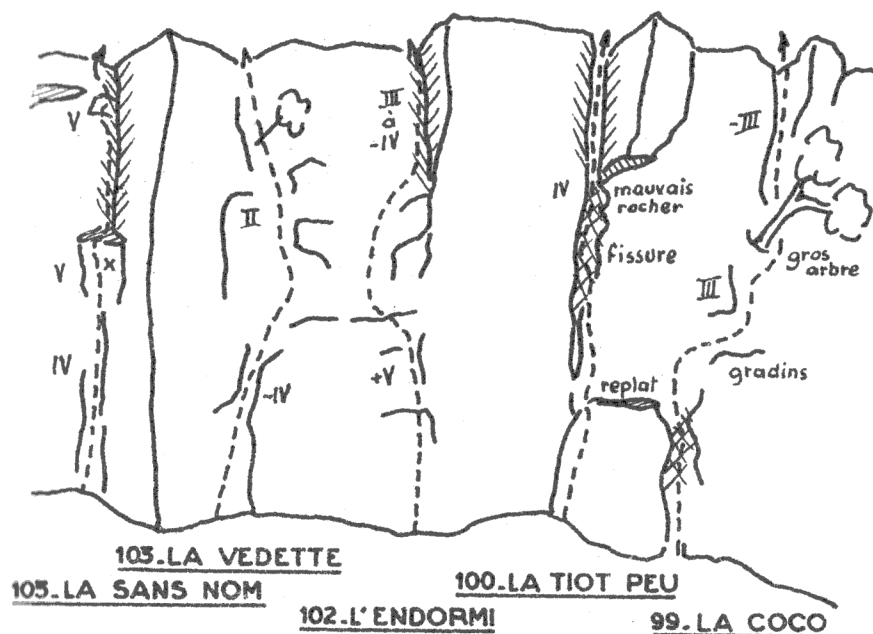
108. La Voie du Bloc. (L) A Dinf. Assez intéressante.
On atteint le sommet du gros bloc soit par la dalle (délicat) soit entre-parois. Sortir au-dessus par un court dièdre assez joli.

111. La Censeur. (L) Courte escalade assez intéressante et athlétique AD.

112. L'Ecaille. (L) AD. Rejoindre le sommet de la l^{re} lame décollé soit par la droite soit par la gauche (plus difficile). Après un court mur délicat où il faut chercher une prise très haute, on termine facilement par quelques gradins terreux.

114. Le Dévissage. PD. Courte escalade sans grand intérêt.

116. Le Chemin des Gosses. Voie facile de descente.



LA TOUR CARREE

Cet énorme bloc de rocher détaché de la falaise offre sur ses faces un choix d'escalades comptant parmi les plus belles du massif. La descente s'effectue habituellement en rappel le long de la face est ou de la face nord (corde de 60m.). Les arbustes du sommet sont très pratiques pour poser la corde. Si on descend le long des faces sud ou ouest prévoir une corde de 70m. minimum. On peut aussi descendre en varappe par la voie Batier bien que terreuse et assez délicate mais c'est à déconseiller lorsque le rocher est mouillé.

FACE NORD

120. La Voie Batier. (L) Voie normale. L'orientation et le rocher terreux rendent cette escalade assez peu intéressante. AD.

Pitons en place (4) dont deux peu visible après le relais), s'encorder à 20 mètres.

Départ en face nord quelques mètres à droite de l'arête NE. S'élever facilement par des dalles fissurées en tirant un peu à gauche pour rejoindre l'arête. S'élever un peu puis revenir en écharpe à droite dans la face -R.

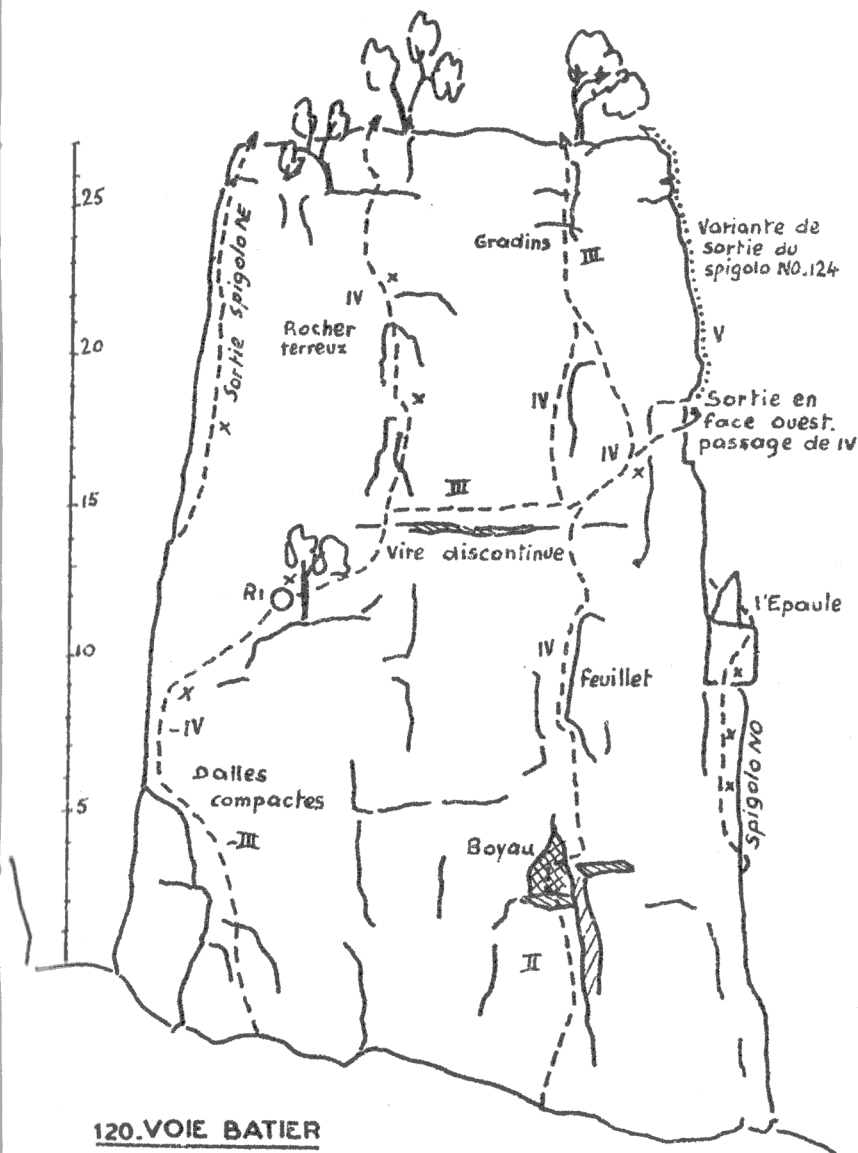
On s'élève alors à peu près directement jusqu'au sommet (délicat). On peut aussi traverser à droite dans la face par une vire discontinue pour rejoindre la sortie de la Bobi.

122. La Bobi. (L) Escalade délicate et soutenue plus intéressante que la Batier, D. Piton en place (1), 2 anneaux de cordelette pour assurance sur arbustes, 3 mousquetons, s'encorder à 25 mètres.

Départ depuis l'entrée du boyau qui traverse la tour de part en part. Se rétablir à droite sur un replat puis s'élever à peu près directement par un cheminement pas toujours très évident.

Aux 2/3 de la hauteur, on peut virer à droite et franchir l'arête pour rejoindre en face ouest la sortie du Spigolo NO (très intéressant).

TOUR CARREE .FACE NORD



120.VOIE BATIER

122-LA BOBI

124. Le Spigolo NO. (L) Escalade intéressante Dsup. Pitons en place (8), s'encorder à 25m., étriers.

Départ au-dessus du promontoire qui limite à gauche la face ouest. S'élever en artific sur la dalle puis passer en face nord. Rejoindre le surplomb et l'éviter par la droite. R sur l'épaule.

Continuer en face ouest. Après quelques mètres, on traverse à droite pour rejoindre une courte cheminée que l'on remonte jusqu'au sommet. Avant cette dernière traversée on peut terminer par l'arête.

+125. La Voie de L'O.D.P. (Direttissime) (M) Très intéressante escalade athlétique TDinf. Pitons en place (9), s'encorder à 25m., étriers inutiles.

Départ à l'aplomb d'un arbuste. On s'élève directement en mixte suivant la ligne de pitons. R sur des gros blocs aux 2/3 de la face.

On termine en tirant légèrement à gauche sur la dalle qui domine pour rejoindre la sortie de 124.

+126. L'Innominata. (L) Belle escalade TDinf. Pitons en place (7), 2 étriers, s'encorder à 20m.

Même départ que la Direttissime mais, au petit arbre, suivre la vire à droite jusqu'à sa fin. S'élever sur la dalle très raide, d'abord par de bonnes prises puis en mixte pour atteindre un feuillet décollé à quelques pas d'une plate-forme -R.

S'élever dans du rocher jaune d'aspect peu engageant mais assez bon, éviter un surplomb par la droite et terminer par un mur exposé assez commode.

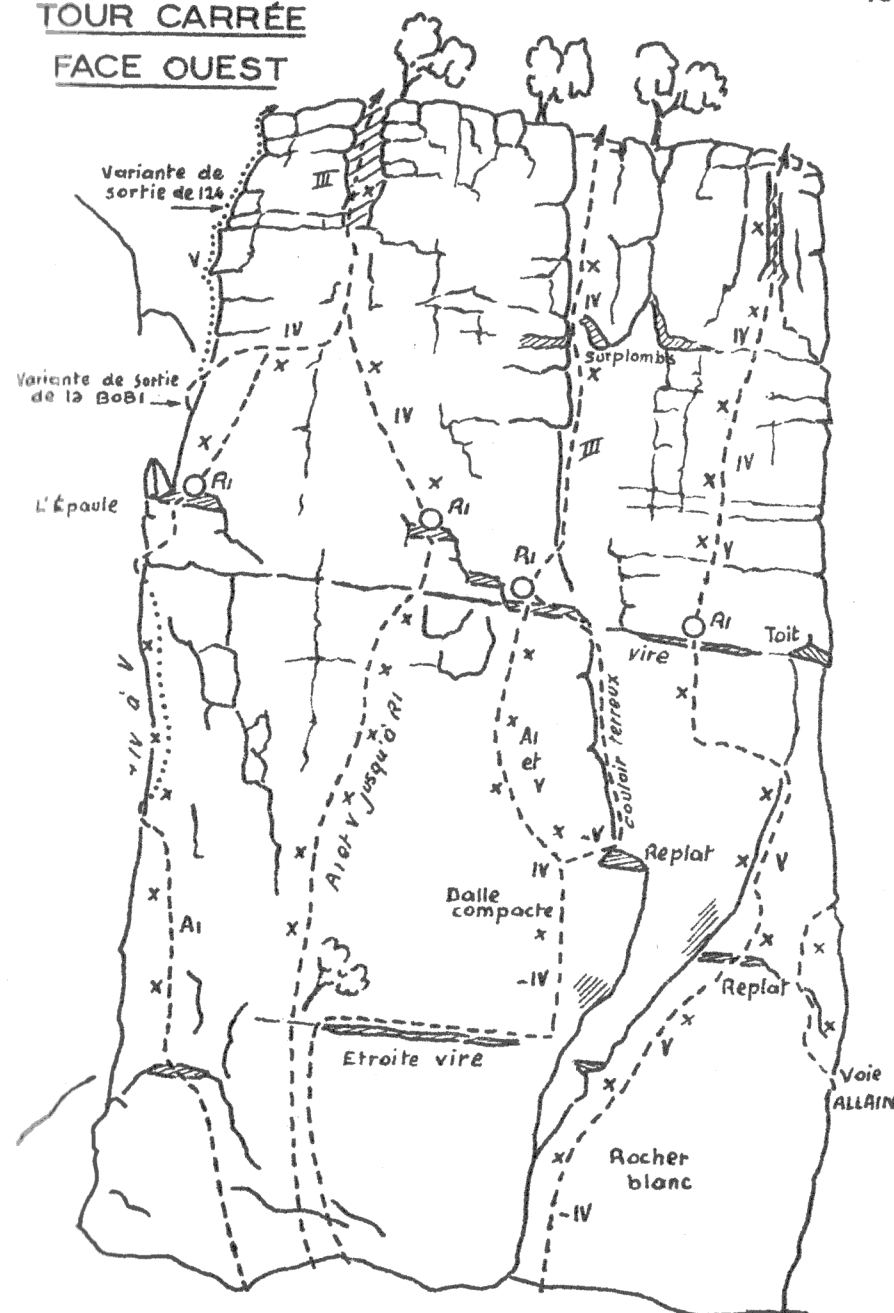
La variante à droite par le couloir terreux est sans grand intérêt.

+127. La Ouest. (L) Splendide escalade de grande allure, très raide et exposée TDinf. Pitons en place (12), s'encorder à 25m., 8 mousquetons.

Départ par un vague dièdre en rocher blanc. S'élever directement jusqu'à un petit toit. Le dépasser et tirer à droite sur la dalle jusqu'à un replat.

S'élever directement par un dièdre fissuré puis traverser à gauche et se rétablir directement sur une vire -R. On termine directement au-dessus par des dalles très raides (un pas très délicat).

TOUR CARRÉE FACE OUEST



124. SPIGOLO NO

126. L'INNOMINATA

125. DIRETTISSIME

127. LA OUEST

TOUR CARREE-FACE SUD

+129. La Voie Allain. (L) Très belle escalade de grande classe, très athlétique et exposée ED sans étriers. TD si on s'en sert au départ. Pitons en place (12), s'encorder à 20m. 7 mousquetons.

Départ au pied de l'arête SO. S'élever de quelques m. en une escalade très dure puis tirer à gauche vers un replat. S'élever un peu sur la dalle, et revenir à droite pour se rétablir sur l'arête que l'on remonte jusqu'à une petite marche -R1.

S'élever alors directement par un système de fissures et de cassures surplombantes (très athlétique et exposé). Terminer en tirant à droite.

+130. La Voie des Aigles. (L) Escalade de grande allure à ambiance dolomitique. L'une des voies les plus marquantes du massif. TDinf athlétique. Pitons en place (11), s'encorder à 20 mètres.

Départ au pied du boyau qui traverse la Tour de part en part. Le rejoindre et traverser à gauche pour atteindre l'échine du promontoire que l'on remonte jusqu'à un replat -R1 (R1 de la Voie Allain).

S'élever de quelques m. et traverser largement à droite jusqu'à une banquette. S'élever alors en traction sur les clous et tirer à droite pour atteindre un replat -R2 à la base du dièdre terminal.

Celui-ci, très exposé et en rocher assez incertain, demande de l'attention.

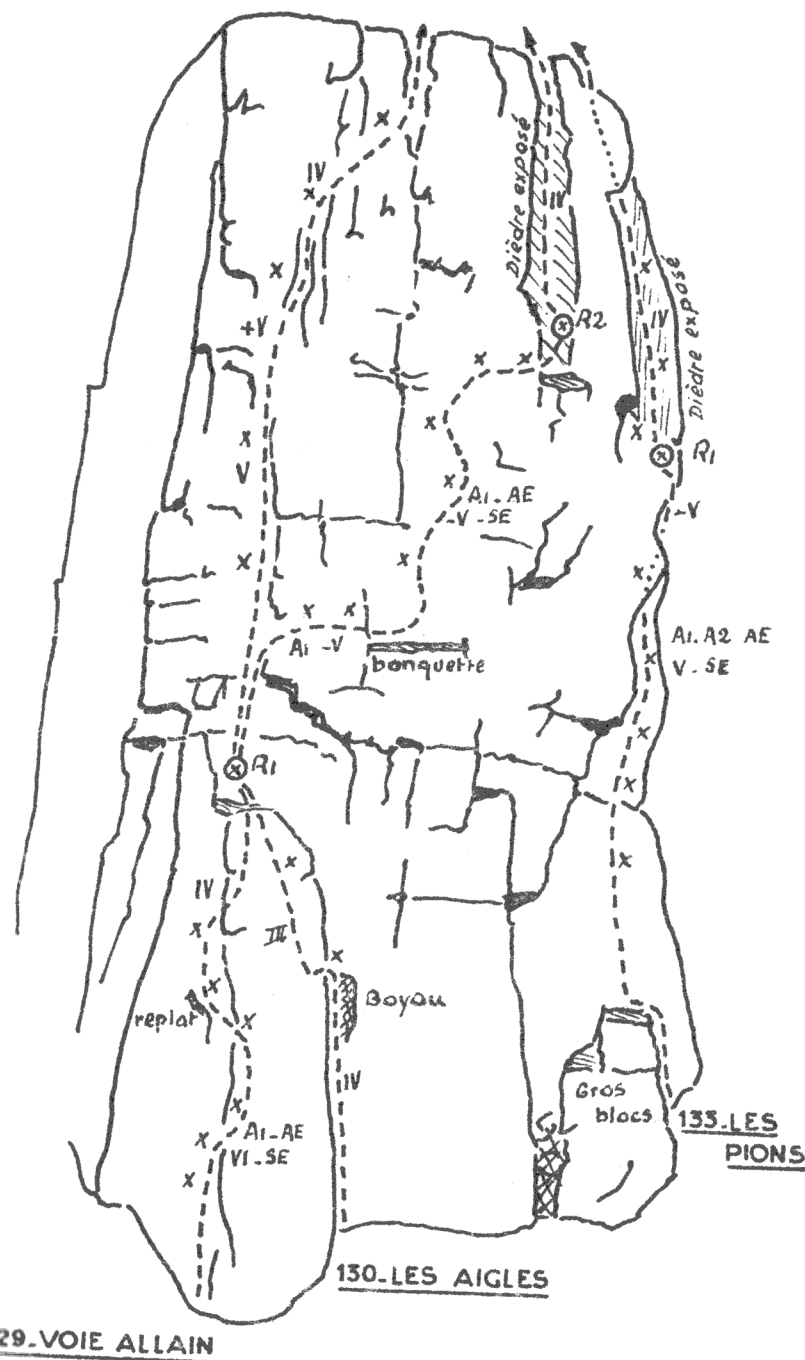
FACETTE SUD-EST

+133. La Voie des Pions. (A) L'une des plus belles voies d'A du massif. TDinf très surplombante et athlétique. Pitons en place (9), s'encorder en double à 25m., étriers facultatifs.

Départ au-dessus d'un empilement de gros blocs. Suivre la ligne de pitons et tirer à gauche pour faire relais sur étriers à la base du dièdre terminal -R1 (ce relais peut-être évité, s'encorder alors à 30 m.).

La sortie par le dièdre, en libre bien assurée, est particulièrement aérienne.

TOUR CARREE.FACE SUD.



129.VOIE ALLAIN

TOUR CARREE-FACE EST

134. Le Carabiner. (L) Escalade assez intéressante D. Pitons en place (6), s'encorder à 20 mètres, étriers non indispensables.

Attaquer au milieu de la face est par une dalle délitée très délicate sur laquelle on s'élève jusqu'au surplomb. Tirer à gauche en artifice sous celui-ci et se rétablir sur un replat où le relais est malaisé -R.

On termine directement par le dièdre qui domine exposé mais assez commode.

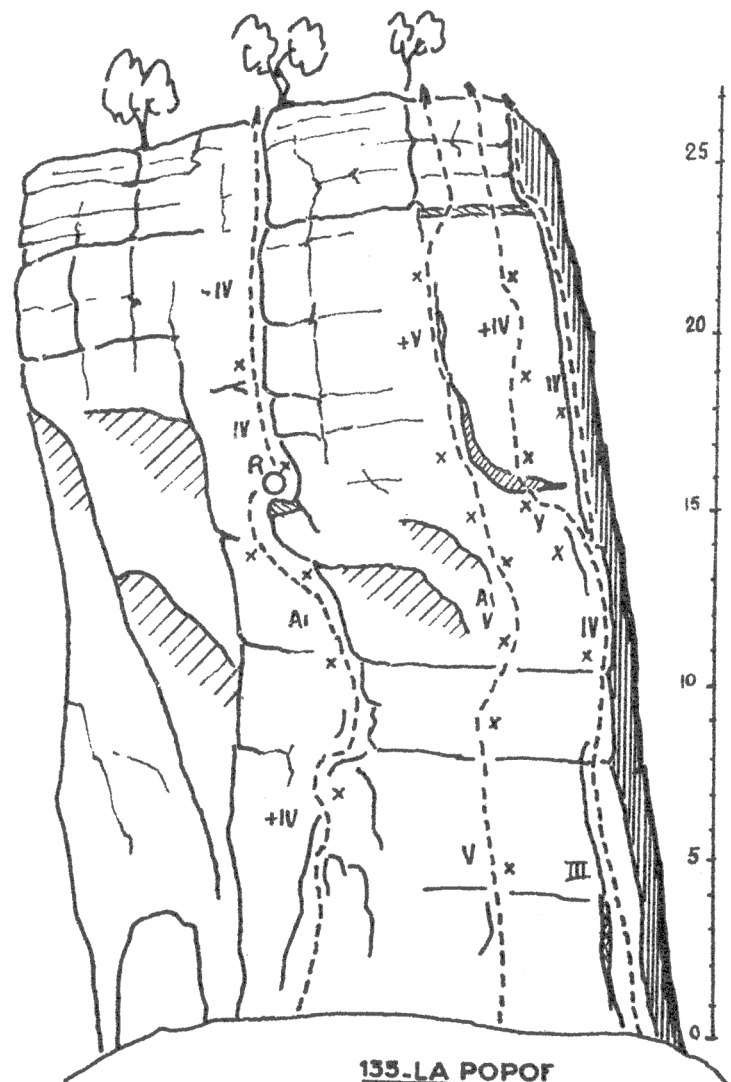
135. La Popof. (L) Escalade de grande classe TD à TDsup. Non pitonnée à demeure. Prévoir 7 ou 8 pitons, étriers, s'encorder à 30 mètres.

Départ en 135 par une dalle verticale avec un bon feuillet au début. On s'élève directement jusqu'à une zone délitée sous des petits surplombs. Tirer très légèrement à droite en artifice (pitonnage délicat) puis revenir à gauche pour s'élever le long d'un gros bloc décollé. On surmonte une courte fissure très dure puis on termine directement au-dessus par une dalle délicate.

136. Le Spigolo NE. (L) Escalade assez intéressante Dsup. Pitons en place (6), encordement 30m.

Départ en face est juste avant l'arête NE. S'élever par une fissure assez commode puis par l'arête jusqu'à mi-hauteur environ. Virer à gauche dans la face est et surmonter un surplomb en mixte assez athlétique. Les dalles qui dominent sont encore difficiles.

A mi-hauteur, on peut aussi suivre intégralement l'arête en une escalade assez soutenue et difficile.

TOUR CARREE-FACE EST134. LE CARABINER135. LA POPOF136. SPIGOLO NE.

LA TOUR PENCHÉE

Soeur Jumelle de la Tour Carrée, elle est bien moins intéressante au point de vue escalade. Pour descendre, il est facile d'emprunter la voie Dalmais bien que peu intéressante et très sale (dangereux par rocher mouillé). Pour descendre en rappel, corde de 40m. sur l'une des quatre faces.

FACE EST

137. La Voie Dalmais. (L) Escalade terreuse sans intérêt PD. Voie normale de la Tour. Piton en place (1), s'encorder à 30 mètres.

Départ au centre de la face par des gradins faciles. Seule la courte fissure oblique à droite qui porte au facile couloir terreux est délicate.

138. L'Escargot. (L) Escalade variée assez intéressante D. Non pitonnée à demeure, prévoir 5 ou 6 pitons et deux étriers. S'encorder à 20 mètres.

Départ par une fissure évidente qui raye en oblique à gauche le gros bloc effondré à droite de la tour elle-même. La remonter et rejoindre le sommet du bloc où l'on fait relais.

Traverser des blocs écroulés et rejoindre la face Est de la tour que l'on remonte à proximité de son arête de droite par un passage d'artif.

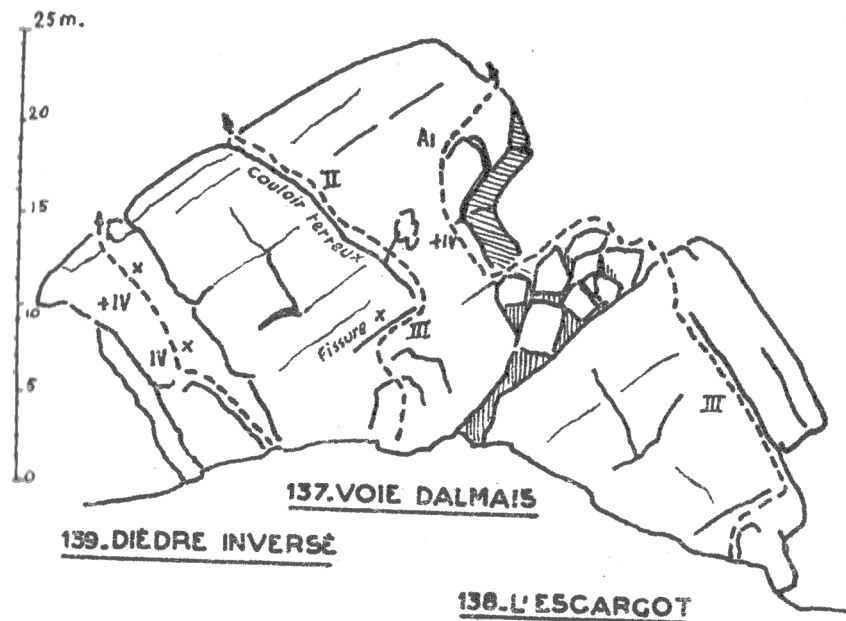
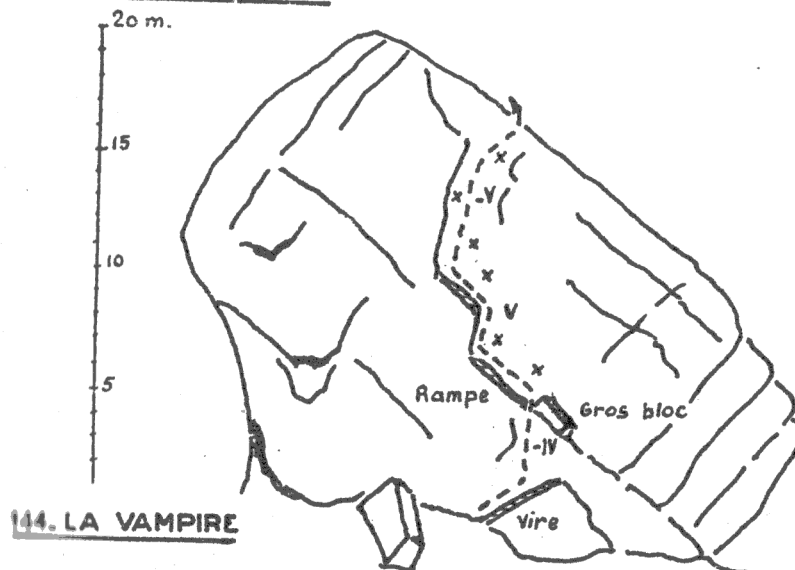
+139. Le Dièdre Inversé. (L) Escalade délicate D. Pitons en place (2), s'encorder à 20 mètres.

Attaquer à gauche de la face par une fissure oblique à gauche que l'on remonte entièrement. S'élever sur la dalle qui domine très raide et délicate pour atteindre le plateau sommital.

FACE OUEST

+144. La Vampire. (L) Courte voie très intéressante, la plus surplombante du groupe. TDinf très athlétique, Pitons en place (6), s'encorder à 22m.

Départ depuis la brèche Ouest. Rejoindre assez facilement la rampe et la remonter. On termine par un mur surplombant, assez bien fourni en prises.

TOUR PENCHÉE .FACE EST.FACE OUEST.

LA GRANDE TRAVERSEE



Escalade très intéressante et variée d'environ 150 mètres de développement qui permet de traverser toute la partie ouest de la falaise, de la Marguerite à la Pépère.

Dsup à TD selon emploi d'étiérs. Les deux rappels pendulaires sont particulièrement difficiles.

Les pitons sont en place. Emporter toutefois quelques clous en "en cas". Une dizaine de mousquetons, deux anneaux de cordelette, un rappel de 30m. et un de 20m. (un seul rappel de 40m. peut-être suffisant, on aura recours alors à de délicates manoeuvres de corde). S'encorder à 30m. de préférence en double. Etriers.

2h.30 à 3 heures pour une cordée de deux.

Départ par la Marguerite (96). Surmonter un plan incliné puis un bref surplomb athlétique (IV). Traverser à droite par une étroite vire et franchir l'arête (Vinf) -R1 à la base du Tobogan.

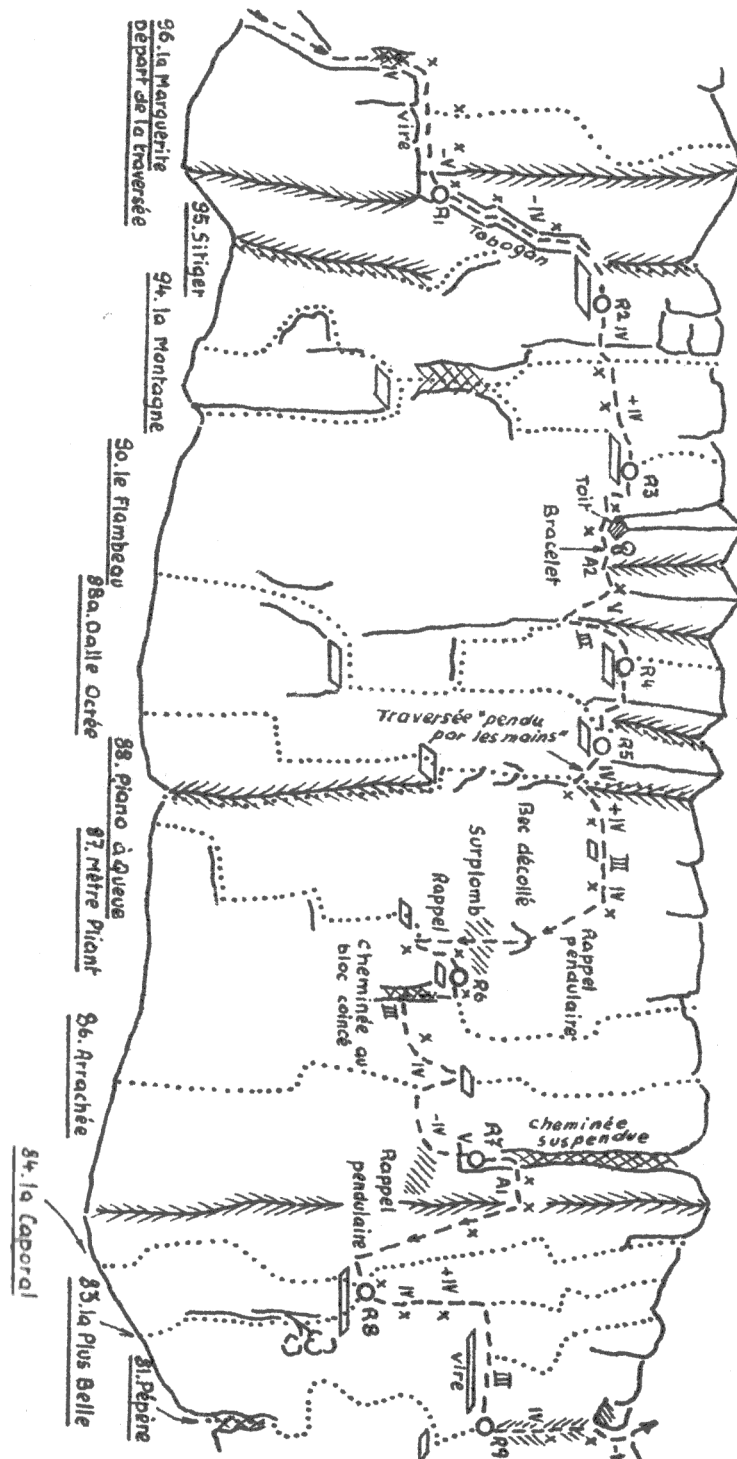
Remonter le Tobogan -(III à IVinf, exposé) jusqu'à une bonne plate-forme sous le dièdre de sortie de la Marguerite -R2.

Traverser horizontalement à droite d'abord par un grand pas (IV) puis plus facilement et prendre pied dans le dièdre terminal de la Montagne. Continuer horizontalement vers la droite par une fissure pour les mains (IVsup) et se rétablir sur une plate-forme allongée -R3 (R2 des Dégonflés).

Partir à droite de la terrasse, descendre d'un mètre et traverser horizontalement en mixte en franchissant successivement : un angle puis on passe sous un toit (A1-IV), une plaque avec anneau de cordelette dans un bracelet de rocher (A2 ou A3 si la cordelette n'est pas en place), un dièdre puis une arête (V). On arrive sur une dalle verticale par laquelle on descend (anneau de cordelette à poser sur un bec en forme de champignon) pour prendre pied dans un dièdre. Le remonter facilement (III) jusqu'à une bonne terrasse -R4 (R2 du Flambeau).

Partir à droite de la terrasse, franchir une arête (III) et descendre à une autre terrasse -R5

LA GRANDE TRAVERSEE



(R2 du Piano à Queue).

Traverser à droite à hauteur de la plate forme par une fissure horizontale pour les mains "traversée pendu par les mains" (IV) et prendre pied dans un dièdre très ouvert. Monter légèrement en tirant franchement à droite et franchir horizontalement une dalle lisse très pauvre en prises (IVsup) pour atteindre un replat aérien. Continuer horizontalement à droite, d'abord par une étroite vire puis par une dalle exposée (AI-IV) que l'on suit sur deux mètres environ. Rappel de 7m. sur piton, pendulaire à droite (très difficile, piton intermédiaire, à ne pas mousquetonner) jusqu'à un bec décollé caractéristique où l'on s'assure sur un anneau de cordelette. De là, nouveau rappel direct mais très surplombant. Par un balancement, on atteint la paroi et on remonte à une vire dominée par des surplombs -R6 (R1 du Mètre Pliant). (Si l'on n'a qu'une seule corde pour effectuer ces deux rappels, la manoeuvre la plus pratique est la suivante : le premier grimpeur descend en pendulant jusqu'au bec décollé où il pose un anneau de cordelette dans lequel il fait passer un seul brin du rappel qu'il a au-dessus de lui - un étrier facilitant grandement l'opération - puis il descend directement le surplomb et prend pied sur la vire-relais. Là, il fixe à un piton le brin du rappel qu'il a passé dans l'anneau de cordelette du becquet et laisse l'autre brin libre. Le second grimpeur n'a plus qu'à descendre directement et sans penduler par le brin laissé libre. Arrivé à la hauteur du relais le premier le tire à lui par la corde d'attache).

Descendre dans une courte cheminée avec bloc coincé au départ (III) puis traverser horizontalement à droite par des petites marches et monter un peu (IV), pour atteindre une plate-forme. Descendre de 2m. en tirant à droite (délicat, IV à IVsup) puis horizontalement sur une dalle lisse (IVinf) jusqu'à l'aplomb de la cheminée suspendue dans laquelle on se rétablit (court Vinf) -R7.

S'élever de 2m. dans la cheminée (III) et traverser 2m. à droite en artificiel (A1). De là, rappel de

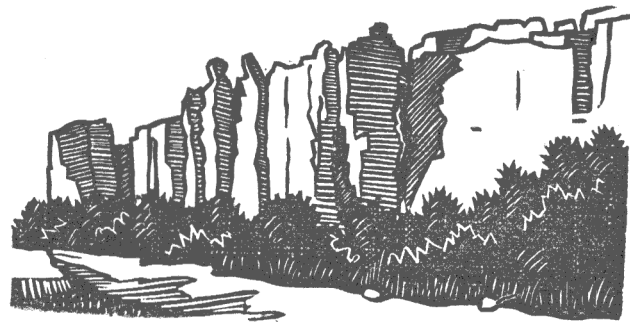
15m. sur piton, légèrement surplombant et pendulaire à droite (très difficile) pour atteindre une vire jaune qui s'élargit à droite et où l'on fait relais -R8 (R1 de la Plus Belle Fissure).

Partir à droite de la vire et remonter des gradins puis une sorte de fissure difficile. Se rétablir à droite sur une étroite vire. La suivre à droite jusqu'à sa fin, passer sous un gros bloc et continuer de traverser horizontalement par une dalle pour atteindre le grand dièdre terminal de la Pèpère -R9.

Sortir par ce dièdre (IVinf à IV) en franchissant le surplomb terminal par un rétablissement athlétique très exposé (IVsup à Vinf).

A l'Ouest des voies relevées dans ce topo, la falaise s'étend sur une centaine de mètres. De faible hauteur et très encombrée de végétation, cette partie des Rochers de Miraude n'offre à priori rien de bien marquant. Après un sérieux élagage, on pourra peut-être y tracer quelques voies.

Signalons encore, pour mémoire, 500 mètres plus à l'ouest, un autre groupe de rochers peu élevés sans grand intérêt au point de vue varappe.



Edité avec le concours du fourreau-guêtre

Stop-Tout

